UCG PS3 PS4 PSVITA

PlayStation 专门志 VOL.5

○×□△

—特别企划—

PS VR
62款游戏巡礼

—资讯汇聚—

十年幻想终成真
最终幻想15
国行盛典纪实

PS4 PRO·PS4 SLIM·PS VR
三大硬件详尽评测

—国行攻略—

虚拟现实乐园 | 王牌香蕉 | 像素大作战 | 会哭的娃娃 | 陷落之王

—奖杯珍藏—

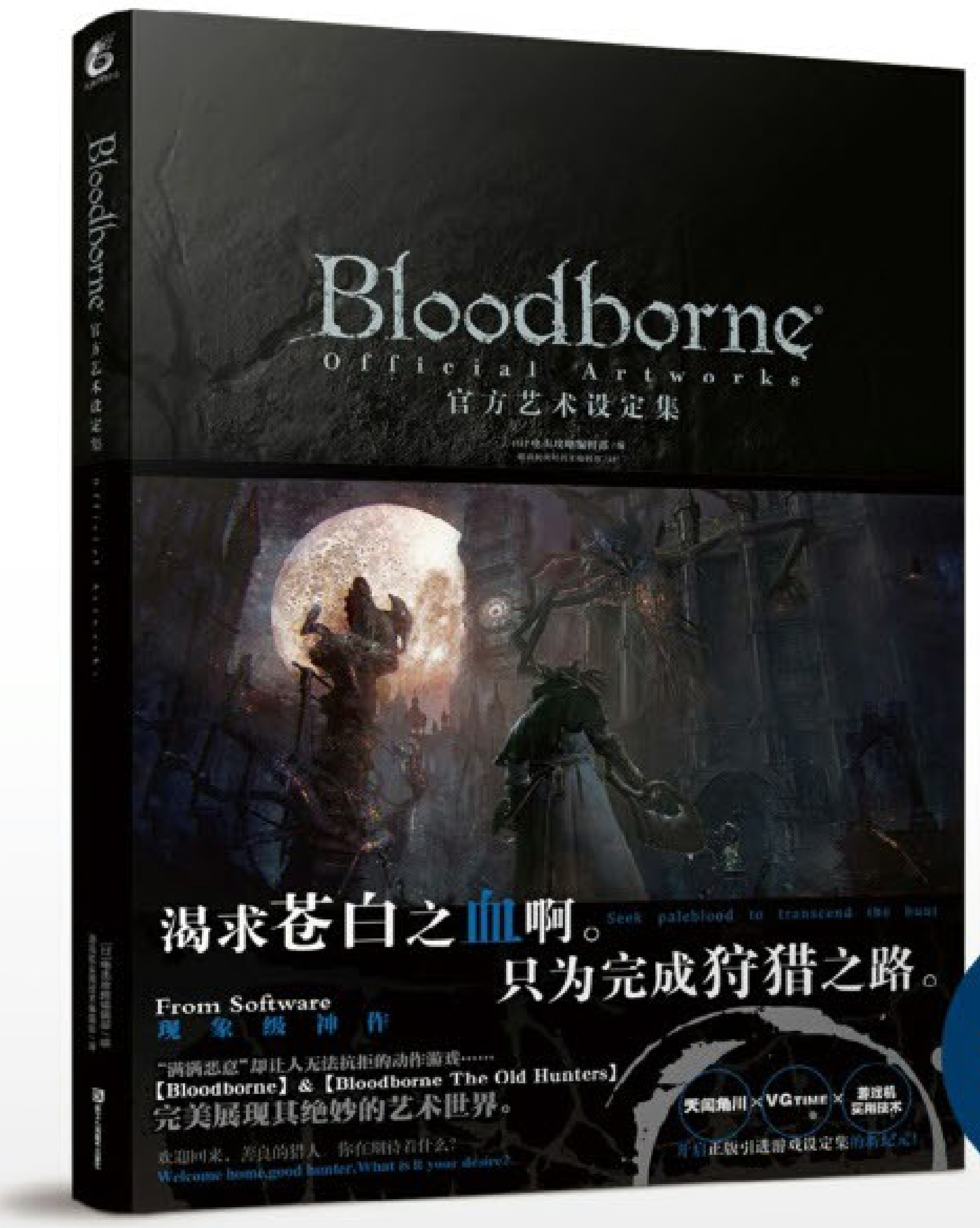
夏日课堂
蝙蝠侠 阿克汉姆VR
桑塔和海盗的诅咒
盐与避难所

深度特攻

苍翼默示录 神观之梦
刀剑神域 虚空幻界
Fate/新世界 | 恶魔凝视Ⅱ | 龙珠 超宇宙2 | 最终幻想 世界

PLAYSTATION专门志

VOL.5



热卖中

©2016 Sony Computer Entertainment Inc. Developed by FromSoftware, Inc.

天闻角川×VGTIME×UCG
联合引进

血源诅咒
官方艺术设定集
简体中文版

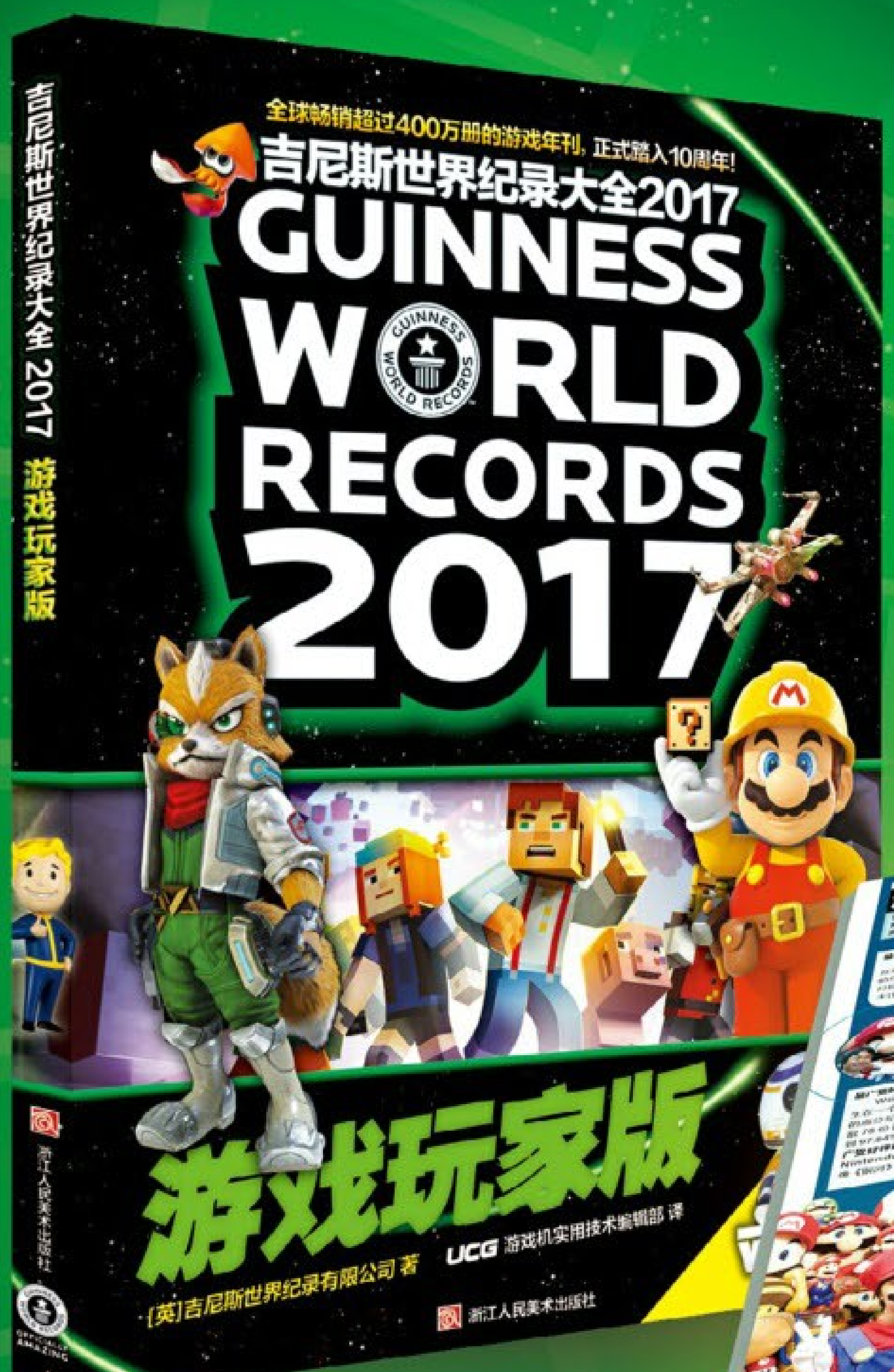
【血源诅咒】+【血源诅咒 老猎人】
完美展现其绝妙的艺术世界

定价88元（包邮）

超厚实256页精美印刷
500张以上印象插图
按照游戏流程顺序完美收录

微信请扫码　　淘宝请扫码

提升信仰！收藏必备！



十周年进化版
吉尼斯世界纪录
玩家年刊
中文版
即将登场

扫码购买

CONTENTS

责任编辑：苍穹　封面设计：anubis

资讯汇聚

002　十年幻想终成真
《最终幻想 15》国行盛典纪实

006　触摸未来 or 升华经典
PS4 Pro、PS4 Slim 详尽对比评测

013　虚拟现实时代到来
PlayStation VR 详尽评测

018　PS+ 俱乐部

020　DLC 天国

022　蓝光最新出碟推荐

聚焦国行

国行攻略

025　虚拟现实乐园

028　王牌香蕉

030　像素大作战

032　会哭的娃娃

034　陷落之王

特别企划

046　PS VR 游戏巡礼

奖杯珍藏

062　夏日课堂

065　蝙蝠侠 阿克汉姆 VR

070　桑塔和海盗的诅咒

079　盐与避难所

深度特攻

092　苍翼默示录 神观之梦（中文版）

107　刀剑神域 虚空幻界（中文版）

126　Fate/ 新世界

144　恶魔凝视 II

164　龙珠 超宇宙 2

187　最终幻想 世界（中文版）

封面用图：最终幻想 15/ 封底用图：Fate/ 新世界

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《PlayStation 专门志》不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《PlayStation 专门志》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《PlayStation 专门志》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《PlayStation 专门志》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《PlayStation 专门志》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《PlayStation 专门志》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《PlayStation 专门志》读者服务部（收）邮编：730020。Email 投稿邮箱：ucg@ucg.cn

文 昴星团 美编 Juxi

十年幻想终成真

《最终幻想15》国行盛典纪实

展前

2016年11月26日，中国上海，东方明珠广场。入冬的寒风凛冽刺骨，天公还不作美地下起了雨，夜幕渐渐降临，广场依旧人头攒动，周围的人甚至越聚越多。到场的观众无不满怀热忱，都抱着同样一个目的，同样一个期许——因为《最终幻想15》国行发布会即将在这里举行。

“《最终幻想》系列”一直以高素质的音乐、剧情、系统、背景设定和独立的世界观等作为卖点，赢得了国内不少玩家的喜爱，不过鉴于语言障碍，很多玩家也只是敢看不敢玩的地步。然而随着2014年游戏机禁令的解除，国外厂商开始陆续步入国行，越来越多的中文化游戏浮出水面。作为3A级系列，《最终幻想》曾于去年推出过《FFX HD》、《FFX-2 HD》的国行版，这个消息在国内引起了不小的反响。如今系列正传的最新作品《FF15》面世，经过国内代理方东方明珠公司的不懈努力，国行版《FF15》终于决定在11月29日全球同步发售，因此在国内备受瞩目。

▲发布会里人山人海，不难看出广大玩家对系列的期待和热情。

▲在台上用钢琴和小提琴演奏的两位乐手。

五个关键词

发布会开始后，先由国内的偶像组合ALF（A Little Fever）上台表演，紧接着就是由钢琴和小提琴演奏的游戏主题音乐，同时会场中间的大屏幕放映着《FF15》的电影、动画和游戏的画面。随后主持人登台露面，介绍了发布会的规则：观众每个环节里可以举起官方在入场前发的手环向水晶注入特殊能量，把水晶的力量注满就能开启“终极能量”，这些能量也是此次国行《FF15》的关键词。“《FF》系列”游戏中均有水晶要素，基本所有故事都围绕着水晶展开，因此它和陆行鸟一样成为了系列的核心要素之一。

介绍完规则之后，主持人依次请出了多位嘉宾上台演讲，他们对这次的《FF15》做出了不少贡献，其中包括了动画和电影。在这个过程中，观众分别向水晶注入了“音乐、情怀、东方明珠、父子、原画”能量。

音乐

“《FF》系列”高水准的音乐一直是它的魅力之一，独具风格的音乐旋律配合剧情能让人更加入戏。负责本作音乐的是日本游戏界的著名音乐制作人下村阳子。下村女士曾参与过Square Enix（后文简称“SE”）多款游戏的音乐制作，其中《王国之心》的音乐令不少粉丝印象深刻，获得了极高的评价。她在演讲中提到，这次的创作对她来说是一个挑战，制作人要求在音乐中体现出旅行的气氛，所以她也花了很多时间去了解整个故事的架构和人物的背景性格等等，相信这次的曲目能获得大家的肯定。

▲下村阳子在台上被采访，或许是因为心情激动，每次回答的言语都非常多。

►观众们向水晶注入能量。

情怀

在发布会途中，大屏幕上播放了一段对系列骨灰级玩家的采访片段，视频中的玩家们聊起关于历代游戏的种种回忆时都赞不绝口，整个视频里透露着满满的情怀。

系列从初代发展至今将近 30 年，除了 15 代正传作品外也衍生出了不少外传作品，每代正统作品都以独特的世界观和角色魅力博得了不少人气，不过每个作品里的怪物、道具、魔法等项目却几乎一致，贯穿整个系列成为了情怀担当。这次的《FF15》也在情怀上下足了功夫，除了保留上述的情怀部分外，还在汽车 CD 里追加了系列的经典曲目，玩家可以在乘坐豪车的同时听着音乐回味以往的作品。

东方明珠

上海东方明珠新媒体股份有限公司为《FF15》的国行代理发行商，他们为这次《FF15》的国行版做出了不少贡献。东方明珠副总裁苏文斌先生在发布会的采访说道，他们对国内的玩家非常重视，当时对引进《最终幻想》可以说是“义无反顾，舍我其谁”的想法。经过东方明珠的不懈努力和多次审核，国行版《FF15》终于出炉，成为了国行 PS4 平台上首款全球同步发售的 3A 大作。

►苏文斌上台后立即抢先说了一句“非常兴奋”，可以看出他确实非常激动。

父子

“父与子”是《FF15》故事的核心主题，不过这个主题在游戏里很难看出，要把游戏结合《FF15》的 CG 电影《最终幻想 15 王者之剑》才能深刻体会，电影制作人伊藤幸正和电影导演野末武志在发布会上也谈到了这一点。电影剧情是游戏剧情的另一面，电影以路西斯王国的国王雷吉斯的视角展开，游戏里则以王子诺克提斯的视角，描绘了两位角色间的父子之情。

“《FF》系列”早有以全 CG 电影配合游戏来完善整个世界观的先例，在国内最知名的一部要数《最终幻想Ⅶ 圣子降临》。这次的电影使用了当下世界最高水平的 CG 动画技术，角色的真实度堪比真人。在发布会上，东方明珠的副总裁陈思劼还透露，该电影将来也会在国内上映。

◄电影制作人伊藤幸正（左二）和导演野末武志（右二）同时登台以示祝贺。

原画

在发布会上，本作的美术总监仲秋勇作上台为观众们展现了游戏里许多场景、角色和怪物的精美原画，这些内容会以目前最高端的虚幻 4 游戏引擎重现。这次游戏采用了开放性世界，场景的数量比以往要多得多，制作也会更加精细，主角一行人可以乘车四处游览，欣赏这些美景。“《FF》系列”的制作方在游戏画面的部分一直与时俱进，这份执着追求以最先进的技术给玩家营造一个既真实又魔幻的世界的精神，受到了不少玩家的盛赞。

◄▼▲游戏的场景和物品都制作得十分逼真。

《FF15》的三个挑战

在观众们向水晶注入先前5种"能量"后，主持人邀请持有最后一股能量的压轴人物上台，他就是"《FF》系列"的制作人田畑端，田畑先生用还不太娴熟的中文向观众打招呼，紧接着就是台下玩家们的高呼回应。

田畑先生告诉观众，《FF15》对他设立了三个挑战。第一，为了令新老玩家能更加投入到作品当中，这次的《FF》把许多现代化要素带给了大家，从先前的众多消息中我们得知，他做到了。《FF15》里，玩家操作王子一行人乘车旅行，除了他们坐的豪车，一路过来的加油站、餐厅、旅行车等都富含了现代化要素，如此亲切的设定让玩家更容易投入其中。第二点，就是努力做到所有版本全球同步发售，这个在先前的作品里就已经实现。最后的第三点，就是让国行版的《FF15》也加入到全球同步发售的阵容当中，前面提过，在多个合作方的共同努力下，这个挑战也如期达成。

►田畑端很高兴《FF15》能够让国行版游戏加入到全球首发阵容当中。

之后田畑先生先后请出了他在大陆地区的两个强力伙伴——微软大中华区副总监谢恩伟和索尼互动娱乐（上海）有限公司总裁添田武人上台，展示双方有关《FF15》的商品，并进行了现场抽奖环节。抽奖环节过后，主持人把参与这次展会的所有重要人物都请上了舞台，和所有观众一起向"水晶"注入最后的能量。在水晶耀眼的光辉下，11月29日的发售日也在大屏幕上显现出来。发布会就此进入尾声，主持人告知大家游戏已经可以通过各个渠道预订，当然这个对于现在来说应该是人尽皆知了。

◄除了已经登场过的嘉宾外，SE社长松田洋祐、东方明珠总裁张伟、SIE亚洲执行副总裁织田博之等重要人物也悉数上台。

被奉为"日本国民级RPG"的"《FF》系列"在中国同样拥有大量的拥趸，此次《FF15》不仅实现了中文化，还加入到全球首发阵容当中，实在令人振奋。国行举步维艰地发展至今，不少引进的作品虽算不上名声鹊起，但它们无不成为了坚固的基石，为今后的发展奠定了道路。想要中国家用机游戏市场能够更加健康地发展，必然需要销量方面的成绩以提升海外厂商对国内市场的信心，以及引进、汉化游戏的决心。正如添田武人先生反复强调的"千里之行始于足下"，这次的《FF15》同步首发正是此前积累的绝佳体现。想要让今后国内的游戏市场与国际接轨，除了业内和媒体的努力工作外，也需要每一位玩家的实际行动。相信今后国内的游戏氛围会越来越好，在此之前，就请各位好好享受这次的《FF15》吧！

《最终幻想15》国行版套装

PlayStation®4《最终幻想15》限量珍藏套装

建议零售价：2,599元

套装包含：
PlayStation®4电脑娱乐机500GB(CUH-2009A)一台，
《最终幻想 15》初回限量版软件一套，
PS4顶盖《最终幻想 15》刻印版一个，
*不含直立架

《最终幻想 15》初回限量版游戏软件

建议零售价：369元

附赠天野喜孝绘制限量铁盒，初回限量版特典

《最终幻想 15》普通版游戏软件

建议零售价：349元

内含普通版特典

限定渠道首发特典
《最终幻想15》纪念明信片组

购买国行版《最终幻想15》系列产品，即有机会获得本明信片组，数量有限，送完为止，详情请咨询店员。

PS4 Pro

触摸未来的先驱者

发售日期	
2016 年 11 月 10 日	

售价	
港版	3180 港币
美版	399 美元
日版	44980 日元

文 哪尼 美编 sienna

PS4 Pro 是索尼首次尝试“强化版”概念的机型，虽然并非更新换代，但仍备受关注，毕竟它在大幅提升性能的同时，把 4K、HDR 等普通玩家不太熟悉的技术一口气推到了台前，比其他厂商更早地踏出了这一步。而激进往往伴随着争议——真假 4K 的疑问、HDR 的实用性、游戏体验的提升幅度、Pro 的购买必要等等，众说纷纭、未有定论。本次的评测将详细解读这台新主机的方方面面，你要的答案或许就在其中。

外观与配件

•内容物一览

① PS4 Pro 本体 ×1
② 新版 DualShock4 手柄 ×1
③ 单声道耳麦 ×1
④ MicroUSB 手柄连接线 ×1
⑤ HDMI 连接线 ×1
⑥ 交流电源线 ×1
⑦ 快速使用指南 ×1

•机身正面

PS4 Pro 的机身正面采用了全磨砂一体化的设计，醒目的 PlayStation 经典 LOGO 嵌在面板的中央，镜面处理所折射出的光芒在纯黑机身的衬托下，宛如点睛之笔，让 PS4 Pro 低调内敛的设计风格显得沉稳却不沉闷。虽然每个人存在审美差异，但可以肯定的一点是，PS4 Pro 的实机远比照片中要好看，也更有质感。

•机身底部

PS4 Pro 的机身底部有 8 个防滑垫围成一圈，平放的时候更加稳固，不会像只有三个支点的旧版 PS4 那样摇摇晃晃。8 个防滑垫还被设计成了经典的○ × △□标志，索尼依然在细节之处也尽可能融入 PlayStation 这一品牌的设计元素。

PS4 Slim

经典的再次升华

发售日期

2016 年 9 月 9 日（港版）	
2016 年 9 月 15 日（美版 / 日版）	
2016 年 11 月 11 日（国行）	

售价

国行	2199 元（500G）
	2399 元（1TB）
港版	2380 港币（500G）
	2680 港币（1TB）
日版	29980 日元（500G）
	34980 日元（1TB）

虽然大部分地区的 PS4 Slim 早在 9 月份时便已上市，不过国行版则在 11 月 11 日才正式推出。虽然被话题性十足的 PS4 Pro 抢尽了风头，但轻薄的外观、低廉的售价，如今又有行货完善的售后保障，PS4 Slim 也依然具备无可比拟的优势，对于一些不太追求极致性能的玩家来说，无疑是最佳的选择。

外观与配件

•内容物一览

①PS4 Slim 本体 ×1
②新版 DualShock4 手柄 ×1
③单声道耳麦 ×1
④MicroUSB 手柄连接线 ×1
⑤HDMI 连接线 ×1
⑥交流电源线 ×1
⑦快速使用指南 ×1

•机身正面

PS4 Slim 采用了与 PS4 Pro 一样的设计语言，顶面也是一体化的磨砂材质，四角一改旧版尖锐硬朗的线条，变得更加圆润。顶面中央刻有 PlayStation 的经典 LOGO 标志，但并没有加入 PS4 Pro 那样的反光处理。

•机身底部

和 PS4 Pro 一样，PS4 Slim 的底部也是 8 个○ × △□标志的防滑垫。

PS4 Pro

•前面板

PS4 Pro 的前面板依然保留了两个 USB 接口，主要的变化在于按键样式及状态指示灯。电源键以及出仓键此次被集成到同一个长条形的实体按钮上，分别处于左右两端，比起旧版 PS4 更容易区分，不过手感较软且键程反馈不太明确，大家在按下时请尽量对准按键上白色标识的位置。

由于整个机器的顶面采用了一体化的设计，原本的状态指示灯被移动到了电源键和出仓键的下方，呈现出一条细线的视觉效果，低调而内敛，与 PS4 Pro 稳重的风格非常契合。

•后面板

接口变化

PS4 Pro 的后面板有着比较明显的变化，左侧的各种接口从左至右分别为：

① 电源接口
② HDMI 输出接口
③ PS Camera 接口
④ 数字光纤接口
⑤ USB 3.1 接口
⑥ 千兆网卡接口

和旧版 PS4 相比，PS4 Pro 的后面板在保留了原来所有接口的基础上，额外增加了一个 USB 3.1，这样在使用 PS VR 时便不必占用前面板的接口。另外电源接口方面做了较大改动，采用了常用于台式电脑主机电源的标准，不再与旧版 PS4 和 PS3 主机电源线通用。个人猜测应该是为了配合更高功率的电源输入，而且从普及度的方面来看，对普通用户而言实际上更加方便了。

■左为常见PC电源线，右为PS4 Pro电源线，两者可通用。

硬盘更换

由于机身正面采用一体化设计，因此原本快速更换硬盘的位置被移到了后面板右侧的位置。

更换方式比之前更加简单，在长条形硬盘盖的左侧有箭头提示，我们只需用手指扣住硬盘盖左侧并轻轻向外一拉，即可卸下硬盘盖。用十字螺丝刀取下固定螺丝后即可抽出硬盘支架进行更换。更换硬盘不会影响机器的正常保修。

▶轻轻拉出硬盘盖。

▲卸下固定螺丝。

▲抽出硬盘支架并更换，再原样复原即可。

•侧面

PS4 Pro 在侧面设置了支架固定孔，玩家购买专用的支架后即可将机器直立摆放，节省空间。而这里也有一个相当巧妙的设计——机器上层的夹缝中印有□△○ × 的标志，其中的“○”恰好就是圆形的支架孔，PlayStation 的设计语言再一次融入细节。

PS4 Slim

•前面板

PS4 Slim 的前面板依然设置了光盘的出仓口和两个 USB 接口，相比旧版 PS4 和 PS4 Pro，Slim 的两个 USB 接口间的距离更宽，这样连接不同的设备时不容易因为接口的尺寸问题而造成干扰。

电源键和出仓键被设置在光盘出仓口左侧的下方，采用按压式的实体按钮，解决了过去容易误按的问题。其中电源键为长条形，右侧隐藏着电源指示灯，开机后便会亮起，同样会根据机器运行状态变更不同的颜色。

•后面板

接口变化

PS4 Slim 后面板的接口从左至右分别为

① 电源接口

② PS Camera 接口

③ HDMI 输出接口

④ 千兆网卡接口

相比旧版 PS4，PS4 Slim 去掉了密密麻麻的扇热孔，将其隐藏在了上下两层的夹缝中，因此显得更加简洁美观，也可以看出索尼对于 Slim 版的散热非常有信心。另外由于功耗不升反降，因此 Slim 版并未像 Pro 版那样更换电源接口，延续了以往的标准。

接口方面没有太大的变化，惟一的不同是去掉了光纤音频输出接口，对于普通玩家来说影响不大，但如果是有需要或是未来有打算配置更好的音响或 HiFi 耳机的用户，则要谨慎选择。

硬盘更换

PS4 Slim 更换硬盘同样非常方便，需要注意的是虽然开启位置在后面板，但实际上硬盘仓的出口则是在机器侧面。只要按住后面板右侧的位置并轻轻往右一推，即可取下 90 度弯曲的硬盘仓面板了。之后和 PS4 Pro 一样，卸下固定螺丝抽出硬盘并更换，最后原样复原即可。

•侧面

PS4 Slim 侧面用于安装直立支架的固定孔设计和 PS4 Pro 完全一致。

•新版DualShock4手柄

▲触控板上微微亮起的光条。

PS4 Pro 和 PS4 Slim 都标配了新版的 DualShock4 手柄，和旧版手柄相比虽然没有明显变化，但在细节之处还是有不少人性化的改良。

或许从外观上一眼看不出区别，但实际上手后可以感觉到握持感变得比较舒适，这是因为索尼加大了手柄的弧面过渡，从而更加贴合手掌的弯曲。而为了和主机统一设计语言，所有的按钮均改为磨砂材质，摇杆的材质也有改良，颜色比旧版手柄要浅一些，另外方向键和□△○ × 键的圆型面盘也不再做抛光处理，有效避免了长久使用后形成的“油腻感”。

而为了方便玩家确认手柄状态，新版 DS4 手柄在触控板上新增了细长的指示灯，无需再把手柄翻面来查看 LED 条的颜色了。

▲整体均为磨砂材质，带来很强的一致性。

资讯汇聚 INFORMATION
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻

参数对比

●外观

PS4 Pro

外形尺寸（平放）	295mm×55mm×327mm（宽 × 高 × 长）
重量	约 3.3kg

平放状态下，PS4 Pro 的宽度和长度仅仅只比旧版 PS4 多出 20cm 左右，高度（厚度）的变化则几乎可以忽略不计，因此并没有因为性能的提升而显得过于臃肿，事实上如下图所示，当你将两台主机直立摆放后，视觉上的差异甚至比参数来的更小。不过 PS4 Pro 在重量上的变化则相当明显，第一次拿在手里便能明显感觉到沉甸甸的分量感，比PS4 Slim甚至多出了一半的重量。

PS4 Slim

外形尺寸（平放）	265mm×39mm×288mm（宽 × 高 × 长）
重量	约 2.1kg

从视觉上就已经可以明显感受到 PS4 Slim 的小巧与纤薄，通过数据对比则更加明显：相比旧版 PS4，Slim 版机身三围大幅缩减，体积减少了 40%、重量则减少 16%。

PS4

外形尺寸（平放）	275mm×53mm×305mm（宽 × 高 × 长）
重量	约 2.5kg

▲ PS4 Slim　▲ PS4　▲ PS4 Pro

●性能

	PS4 Pro	PS4 Slim	PS4
型号	CUH-7000	CUH-2000	CUH-1200
CPU	AMD“Jaguar”8 核（2.1 GHz）	AMD“Jaguar”8 核（1.6 GHz）	AMD“Jaguar”8 核（1.6 GHz）
GPU	AMD Polaris 10（4.20 TFLOPS）	AMD GCN（1.84 TFLOPS）	AMD GCN（1.84 TFLOPS）
内存	8GB DDR5+1GB DDR3	8GB DDR5	8GB DDR5
硬盘	1TB	1TB/500G	1TB/500G
电源功率	最高 310W	最高 165W	最高 250W
USB 接口	USB 3.1 Gen1	USB 3.1 Gen1	USB 3.0
无线参数	支持 802.11ac/ 蓝牙 4.0（LE）	支持 802.11ac/ 蓝牙 4.0（LE）	不支持 802.11ac/ 蓝牙 2.1（EDR）
音视频输出	HDMI（4K/HDR)/ 数字光纤	HDMI（HDR)	HDMI（HDR）/ 数字光纤

CPU

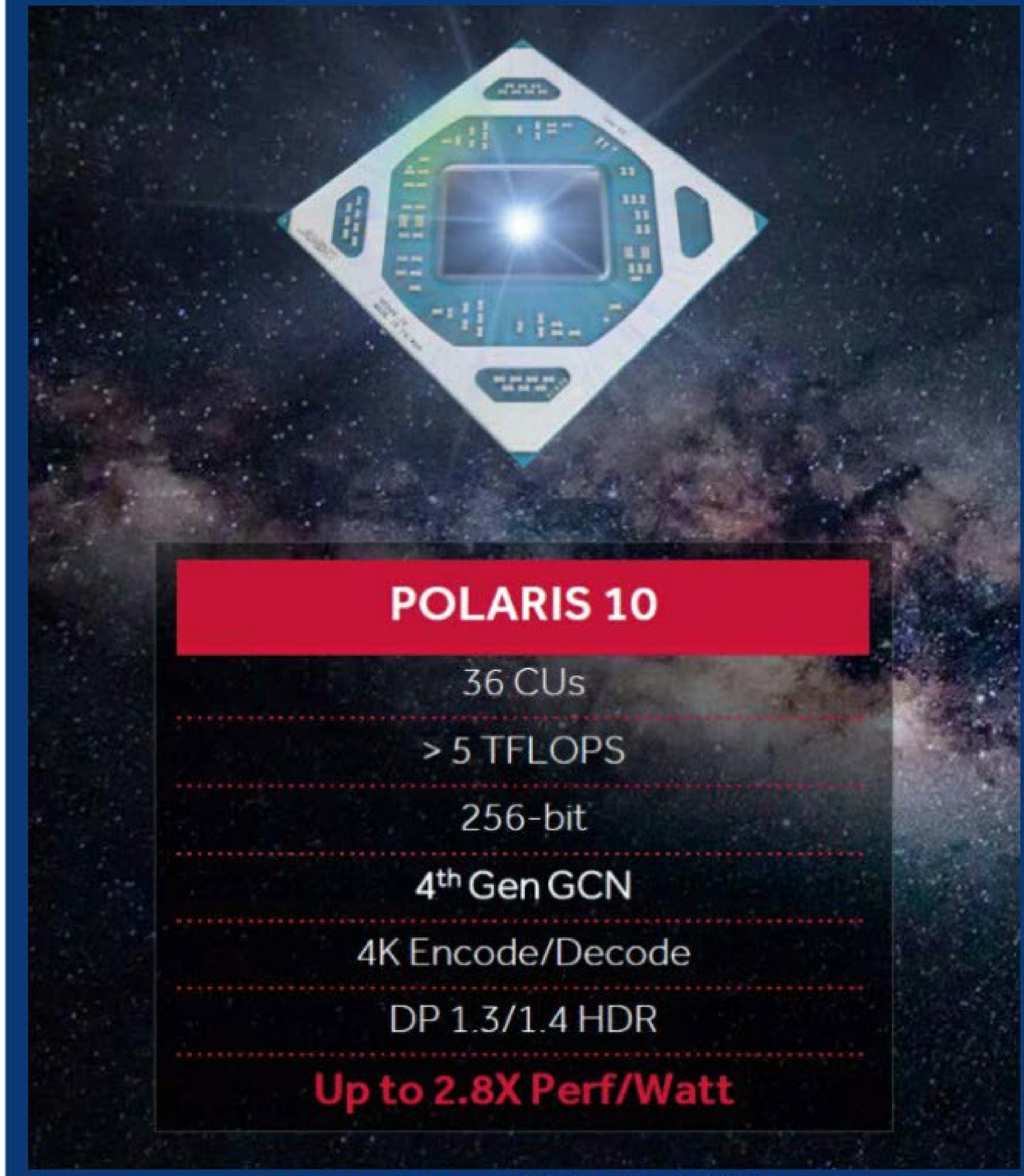
三款主机的 CPU 型号及构架保持一致，均为 AMD 提供的“Jaguar”8 核处理器，但在性能上有区别：

PS4 Pro 的主频达到了 2.1 GHz，0.5Ghz 的幅度带来了相当可观的的性能提升；

PS4 Slim 虽然主频仍为 1.6GHz，但得益于 16nm 的制造工艺，发热得到显著改善，实际功耗仅为原来的 2/3 甚至更低，降低了散热压力的同时，风扇噪音问题也得到了有效的控制。

GPU

PS4 Pro 采用的全新 GPU 是其最大差异点和优势所在，单精度浮点运算能力达到了 4.20 TFLOPS，是旧版 PS4/PS4 Slim 的 2.3 倍左右。虽然这种理论数值的差距并不能和实际体验效果划上等号，但依然能够比较客观地反映出 PS4 Pro 的性能水平——AMD 本世代桌面显卡的次旗舰产品 RX470 的单精度浮点运算能力为 4.90 TFLOPS 左右，PS4 Pro 的 GPU 采用了与 RX470/RX480 相同的“Polaris 10”构架，主频为 911Mhz，甚至还加入了 AMD 下一代显卡构架“Vega”的两项新技术。因此或许性能上和目前的 PC 旗舰显卡还有些许差距，但依然有着非常广阔的可能性。



▲“Polaris 10”是AMD现役旗舰显卡所采用的构架。

内存

按照索尼官方的说法，为了让同一款游戏在不同主机上都能保持良好的兼容性，PS4 Pro 并没有增加额外的主内存，依然是高速的 8G DDR5。不过实际上 PS4 Pro 的内存运行频率有小幅提升，从原来的 5.5GHz 提高到 6.8GHz，带宽也由原来的 176GB/s 提高到了 218GB/s。

另外比较特别的一点是，PS4 Pro 额外增加了一条 1G DDR3 的内存，这部分空间并不能直接用于游戏的运行，主要目的是改善多任务运行时的体验。比如音乐播放器、视频点播等后台程序在玩家进行游戏时，会自动转入速度较低的 DDR3 内存中保持运行状态，既满足了多任务运行的需求，也能够为游戏腾出更多的高速内存空间。

硬盘

PS4 Pro 的硬盘标配容量即为 1TB，不过依然还是机械硬盘，想要有固态硬盘那样更极致的性能还是得靠玩家自己动手，毕竟拆卸硬盘非常方便。而且 PS4 Pro 的硬盘接口升级到了 SATA3，最高传输速率可达 6Gbps，不会再成为固态硬盘的传输瓶颈。

PS4 Slim 则提供了 500G 和 1T 两种硬盘容量供玩家选择，价格差距不多，鉴于目前游戏容量飙升，建议还是直接选 1T 版，尤其是习惯购买数字版游戏的玩家。

电源功率

由于硬件性能上的提升，PS4 的电源功率达到了最高 310W，并更换了电源接口，不过依然采用了宽电压的设计，国内玩家无需担心。

PS4 Slim 则得益于芯片制造工艺的提升，功率大幅下降，只有 PS4 Pro 的一半左右。

无线参数

PS4 Pro 和 PS4 Slim 的无线网卡都支持 802.11ac 协议，可以识别 5GHz 频段的 Wi-Fi 信号，减少干扰。实际测试中在 5GHz 频段下能够达到 500Mbps 或更高传输速率，无论是在联网稳定性还是无线串流上都有更好的表现。值得一提的是，PS4 Pro 的无线串流（远程游玩）功能，已经能够开启 1080p 的全高清体验。

蓝牙方面 PS4 Pro 和 PS4 Slim 都由原来的 2.1（EDR）提升为 4.1（LE），蓝牙 4.1（LE）的技术优势主要体现在省电、减少干扰和传输速度的提升上，一定程度上改善了 DualShock4 手柄续航差、连接耳机时容易受到干扰等问题。

音视频输出

在显示设备允许的情况下，PS4 Pro 最高支持 4K 分辨率（3840*2160）的视频信号输出，而在升级到最新版的系统后，所有 PS4 机型都已经支持 HDR 技术。

值得注意的是，PS4 Slim 去掉了主要用于音频输出的数字光纤接口，在这方面有需求的玩家请务必留意。

关于 PS4 Pro 你需要知道

•并非原生4K

PS4 Pro 虽然支持 4K 输出，但仍需要游戏本身也对应这一功能才能体现出效果。需要注意的是，目前大部分为 PS4 Pro 专门优化的游戏都是采用“插值算法”来达到 4K 标准，也就是所谓的“伪 4K”，比如《古墓丽影 崛起》。只有极少一部分游戏能够真正对应原生 4K 分辨率，比如顽皮狗的《最后生还者 重制版》。

•认准PS4 Pro游戏

根据索尼官方的说法，不会出现只能在 PS4 Pro 上运行的独占作品，而游戏能否在 PS4 Pro 拥有更好的体验，具体会提供什么形式的优化，则完全取决于开发商本身。

对应 PS4 Pro 的游戏会打上特殊标志，方便玩家辨别和选购。未进行专门优化的游戏也可以在 PS4 Pro 上正常运行，但不会有任何性能优势，将维持和普通 PS4 一样的体验。

游戏体验

目前索尼官方已经给出了详细的 PS4 Pro 游戏支持阵容，已发售的游戏将逐步通过补丁进行更新。而即便是已经支持 PS4 Pro 的游戏，有些提供了多种画面效果的切换，有些仅仅表示支持，玩家却不清楚到底在哪方面有提升。因此 PS4 Pro 游戏面临的最大问题是缺乏统一的规范，起码应该具体告知玩家在哪些方面做了优化，我想这也是亟待索尼与开发商在后续解决的问题。这里我们选取 4 款比较具有代表性的大作进行体验。

部分（将）支持 PS4 Pro 的已发售游戏

《古墓丽影 崛起》	《FIFA 17》
《杀出重围 人类分裂》	《NBA 2K17》
《神秘海域 4 盗贼末路》	《BF1》
《最后生还者 重制版》	《驾驶俱乐部 VR》
《无名英雄 再来者》	《泰坦天降 2》
《无名英雄 破晓》	《黑手党 3》
《瑞奇与叮当》	《坦克世界》
《Paragon》	《XCOM 2》
《Bound》	《冤罪杀机 2》
《中土世界 魔多暗影》	《杀戮空间 2》
《COD 黑色行动 3》	《看门狗 2》
《COD 无限战争》	《最终幻想 15》
《COD 现代战争 重制版》	

支持 PS4 Pro 的未发售游戏

《荣耀战魂》	《王国之心 2.8》
《蜘蛛侠》	《重力异想世界 2》
《往日不再》	《最后的守护者》
《地平线 期待黎明》	《仁王》
《质量效应 仙女座》	《生化危机 7》

•最终幻想15

11 月 29 日刚刚推出的《最终幻想 15》已经支持 PS4 Pro。在 PS4 Pro 上运行游戏时，Option→游戏选项→HDR 设定中可以开启 HDR 效果（需显示设备支持），而在画质设定中可以设定“高画质模式”或“轻快模式”。

高画质模式下帧数被锁定在 30 帧，基本流畅，但复杂场景中会出现不稳定的情况，尤其是在转动视角时会感觉到明显的卡顿感。但此模式下画面提升非常明显，无论是地面、岩石等场景细节的丰富度（注意图中地面上的一圈砖块），还是光影变化的表现力都很出色，抗锯齿效果也更好，角色建模的那种“毛糙感”几乎消失，过度更加柔和。

而在轻快模式下，帧数能够达到 60 帧，实际游玩时虽然偶尔也能感觉到不稳定的情况但非常轻微，即便在复杂场景下也依然保持了顺滑流畅的体验，整体观感非常舒服。虽然画面有一定的下降，但是在动作性较强的本作中，流畅度远比画面细节要来得重要，因此还是建议使用 PS4 Pro 的玩家选择这一模式。

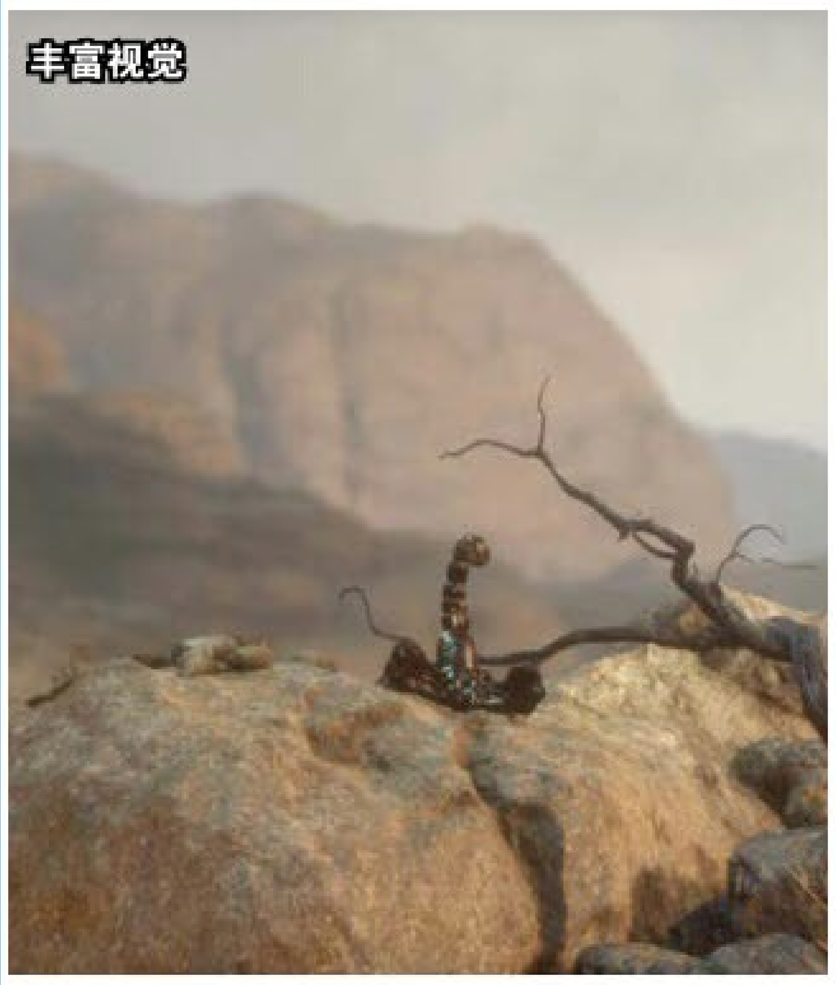
•古墓丽影 崛起

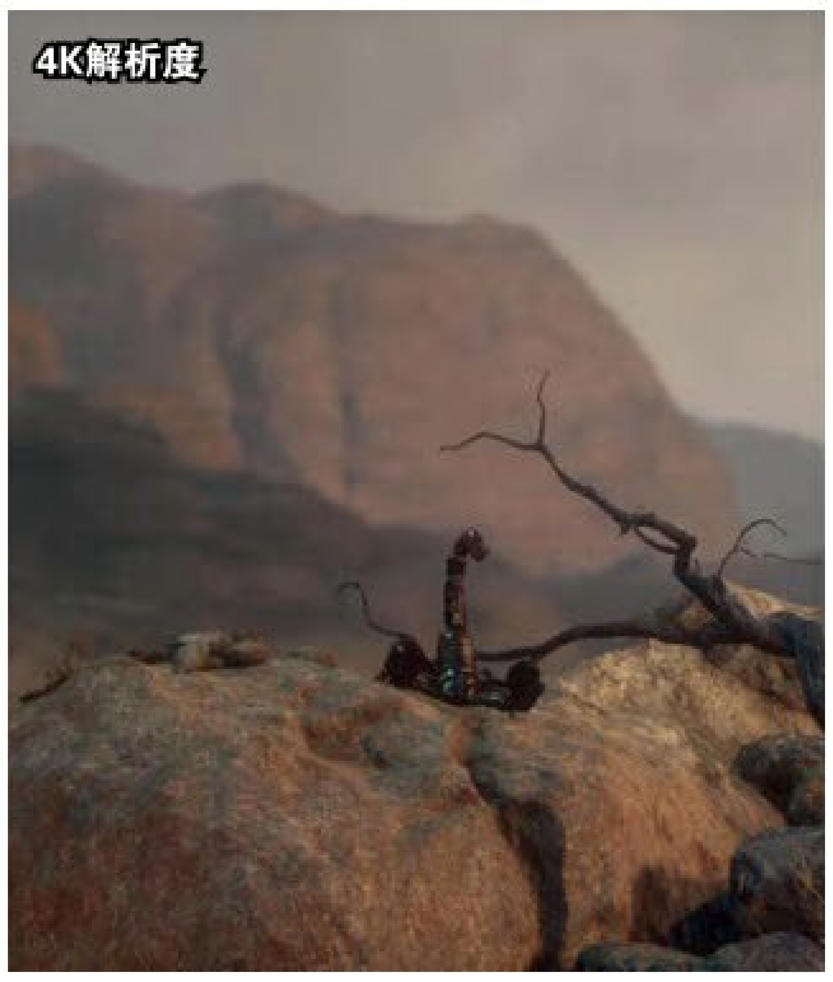
《古墓丽影 崛起》的 PS4 Pro 增强补丁非常完善。玩家可以在系统选项的“提高保真度”一栏中，切换三种不同的增加模式。

1、高帧率模式：优先保证帧率带来游戏的流畅体验，实测帧数达到 60 帧且非常稳定，但画面没有明显提升。

2、丰富视觉模式：场景细节变得丰富，比如第一关的雪山场景中岩石上覆盖的白雪明显增加，有些生物还能感觉到明显变“胖”了，也是因为细节更足，层次感更强。但这个模式下锁定 30 帧，个人并不推荐。

3、4K 解析度模式：游戏画面的解析度通过插值算法提升到 4K 分辨率，出乎我意料的是在普通 1080p 显示器上也能够感受到明显差异，原本模糊的贴图一下变得清晰，那种感觉就像是整个画面被瞬间“锐化”了一般，不愧是四倍分辨率的加成。帧数方面目测在 30 帧以上，虽然肯定没有稳定 60，但可以接受。

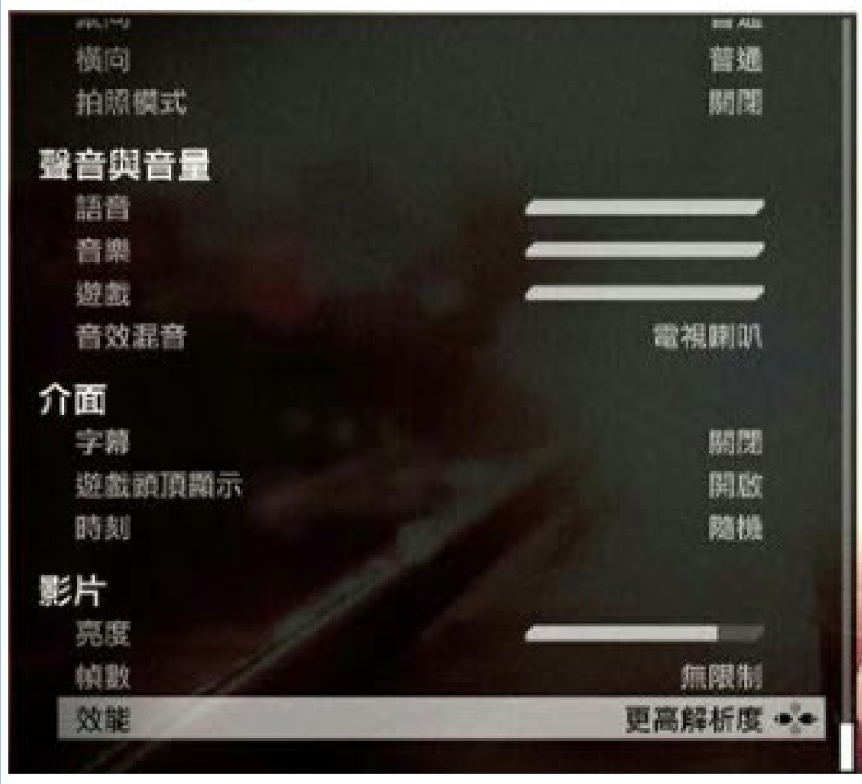




•神秘海域4 盗贼末路

《神秘海域 4 盗贼末路》1.15 版本更新已经加入了 HDR 补丁，玩家们可以在选项中开启，在支持 HDR 的电视上运行时，可以明显看到光影效果和画面细节的对比度都更加优秀。

不过本作并未提供切换不同画面模式的选项，而是将默认分辨率从 1080p 提高了到了 1440p，由于游戏本身的画面已经非常优秀，因此肉眼看不出太明显的进化，帧数也依然是稳定的 30 帧。总体来说，在不开启 HDR 的情况下，并没有为玩家带来太大的惊喜。



•无名英雄 破晓

虽然已经是年代有点“久远”的作品，但毕竟也算是索尼第一方游戏中的画面标杆之一。

本作在游戏选项的“影片”一栏中开放了调整选项，首先玩家可以将帧数设为“锁定 30”或“无限制”，而在效能一栏则可以在更高解析度和更高帧率之间切换。在高解析度下（未能确定是否为 4K）开无限制，场景细节的层次感比较丰富，帧数目测高于 30，可以满足流畅体验；高帧率模式下画面则更加顺滑一些。建议大家使用高解析度进行体验。

4K、HDR，我们是否需要？

4K 和 HDR，是索尼在 PS4 Pro 上提到最多的两个技术，但通过算法优化得来的“伪 4K”则成了被玩家吐槽得最多的地方。而需要为索尼正名的是，即便是“伪 4K”也依然能够带来明显优于 1080P 的感观，而且即使是在普通的 1080P 显示器上也可以体现，上文中的《古墓丽影 崛起》就是最好的例子。

目前我们常说的 4K 分辨率是 3840×2160，恰好是 1080p 的四倍，因此在使用 4K 设备玩 1080p 游戏时，画面会通过显示设备本身的算法拉伸为原来的 4 倍，方能铺满屏幕，但通过这种强制拉伸在 4K 设备上玩 1080p 的游戏，有时效果反而不如点对点显示的 1080P 显示器，尤其是在场景边缘或字体显示上比较明显，虽然物理分辨率上去了，但经过拉伸后的锐利度反而下降，从而造成了一种模糊感。此时插值 4K 亦能体现其价值所在，开发商在软件层面的处理和调校会更加专业，并且 PS4 Pro 输出时即为原生的 4K 信号，从而在显示设备上无需经过拉伸即可达到点对点的效果，基本上可以杜绝锐度下降的模糊感，这样一来便能维持甚至超越 1080P 显示设备的效果。

当然，“效果提升”并不意味着“实用性”。从基本的硬件数据上不难看出，PS4 Pro 距离能够完美运行 4K 大作的高端 PC 在性能上仍有差距，即使采用插值 4K，一般也只能维持 30 帧左右的体验，大多数玩家还是会倾向选择降低分辨率来换取更高的帧数。因此 4K 更像是 PS4 Pro 上一个可供选择的附加价值，你若是完全冲着这个而去，那肯定会失望的。

再说说 HDR，这个原本更多运用在拍摄领域的技术，如今也被逐步应用到显示设备上。简单来说，HDR 是通过同时处理多幅画面带来更高的动态对比度范围和画面细节，运用于游戏的实际意义是可以在不明显增加运算负担的前提下，呈现出更好的光影效果贴图细节。因此相比 4K，HDR 对于普通玩家来说更具实际意义——既不影响原有的游戏体验，感观上则得到了显著提升。但 HDR 最大的问题在于技术的普及率，目前一般只有高端电视才带有真正的 HDR 功能（一些低端产品虽然号称支持 HDR，实则充满水分），且尚未有消费级的 HDR 显示器。因此想要体验这项新技术，则需要付出不低的额外成本。

因此无论是 4K 还是 HDR，索尼将其运用到游戏领域确实是具有实际意义的，只是在目前的大环境下仍然属于比较超前的尝试，对于很多普通玩家来说更是一道不低的门槛。因此我的看法是，大家不必把所有的目光都聚焦到这两个概念上，如果你能够仔细阅读上文中 PS4 Pro 各方面的变化，那么整体的提升才是作为 Pro 的意义所在。

结语

通过 PS4 Pro 与 PS4 Slim 的不同定位，索尼针对不同的群体提供了差异化的选择，让玩家们能够根据各取所需——

PS4 Slim 是对经典的再次升华，通过外观、功耗、技术细节等进一步打磨，让标准版的 PS4 趋于完美。而低廉的价格使其更具性价比，也降低了普通玩家体验电视游戏的门槛。

而 PS4 Pro 则是一名先驱者，它虽然没有带来真正意义上的变革，但却比别人更快地迈出了下一步。而这一步，是对未来可能性的积极尝试，也引领玩家更快地拥抱那些原本距离遥远的新概念。合理的价格差距带来了全方位的性能提升，在保持通用性的前提下提供画面、帧数等多个方面体验优化，对于追求极致的玩家而言，无疑是最佳选择。

虚拟现实时代到来

PlayStation VR详尽评测

文 宇宙人 美编 咕噜

2016年10月13日，PlayStation家族的新成员——PlayStation VR（以下简称“PS VR”）全球同步发售，虽然它只是PS4的一件外设，但为我们带来了全新的，与以往传统游戏截然不同的体验。从坐在电视机显示器前游戏，到融入游戏世界，这台设备让玩家跨出了第一步，未来我们还能看到更多前所未有的精彩游戏从这台设备上诞生。藉着PS VR发售的机会，本辑《PlayStation专门志》为大家详细介绍一下这台机器，从评测到使用指南，让你更了解PS VR。

PlayStation VR规格参数

产品名称	
产品型号	CUH-ZVR1 系列
发售日	2016 年 10 月 13 日
外形尺寸	虚拟现实头戴设备：约 187×185×277mm（宽 × 高 × 长，不包括最大突起部分，头带最短状态）
	处理器单元：约 143×36×143mm（宽 × 高 × 长，不包括最大突起部分）
重量	头戴显示器：约 610g（不包括连接线）
	处理器单元：约 365g
显示方式	OLED
屏幕尺寸	5.7 英寸
屏幕分辨率	1920×RGB×1080（960×RGB×1080 单眼）
刷新频率	120Hz、90Hz
视野角度	大约 100°
传感器	六轴动态感应系统（三轴陀螺仪，三轴加速度传感器）
接口	头戴显示器：HDMI、AUX 接口、立体声耳机插口（3.5mm）
	处理器单元：HDMI TV、HDMI PS4、USB、HDMI、AUX
处理器单元功能	3D 音频处理、交流屏幕（镜像模式、分离模式）、影院模式

国行版套装定价&内容

PlayStation VR
建议零售价
￥2999
内容
虚拟现实头戴设备 ×1
处理器单元 ×1
虚拟现实头戴设备连接线 ×1
HDMI 连接线 ×1
USB 连接线 ×1
立体声耳机 ×1（包括整套耳塞）
交流电源线 ×1
交流电源转接器 ×1

PlayStation VR 基础套装
建议零售价
￥3299
内容
虚拟现实头戴设备 ×1
处理器单元 ×1
虚拟现实头戴设备连接线 ×1
HDMI 连接线 ×1
USB 连接线 ×1
立体声耳机 ×1（包括整套耳塞）
交流电源线 ×1
交流电源转接器 ×1
PlayStation Camera×1

PlayStation VR 精品套装
建议零售价
￥3699
内容
虚拟现实头戴设备 ×1
处理器单元 ×1
虚拟现实头戴设备连接线 ×1
HDMI 连接线 ×1
USB 连接线 ×1
立体声耳机 ×1（包括整套耳塞）
交流电源线 ×1
交流电源转接器 ×1
PlayStation Camera×1
PlayStation MOVE×2

主体外观

头戴显示器

PS VR的配色以黑白两色为主，头戴设备由眼罩和头带两个部分构成。其中眼罩部分像一个长方形的盒子，两侧刻有经典的“PS”LOGO，上方则刻有SONY的LOGO。眼罩底部左侧是麦克风，而底部右侧有一个眼罩调整按钮。眼罩与玩家脸部接触的部分有一块柔软的遮光罩，遮光罩从眼睛周围到鼻梁部分都很好地覆盖到，并且很好地兼顾到戴眼镜的用户。眼罩的内部有两个圆形的显示器，而显示器中间还有一个小小的圆形传感器，这个传感器是用来检测玩家到底是否佩戴着这个设备的。部分游戏会强制要求玩家必须戴上PS VR才能游玩。

头带则使用了可伸缩式设计。头戴设备一共有9盏追踪灯，其中7个在眼罩上，2个在头带上。PS VR就是通过摄像头捕捉追踪灯的位置变化，配合六轴感应功能来计算玩家头部的动作变化，以此来计算矢量运动轨迹，反映到游戏中。

外观

侧面

与主机连接的线从眼罩的右侧沿着头带延伸出来。

顶部

眼罩的上方以及头带的内侧等与玩家头部接触的地方有海绵软垫，让玩家佩戴的时候更加舒适，但夏天可能会比较热。

背面

头带的正后方有一个圆形的按钮以及一个齿轮，按钮是用来松开头带，而齿轮则是用来调节松紧的。

底部

遮光罩是可以单独拆下来直接用水清洁的，但是清洁完之后一定要晾干才能装回去。

线控

从显示器延伸出来的线上还有一个线控装置，线控上有4个按钮，分别是PS VR的电源开关、麦克风静音、音量+/–键。其中音量+/–两个按键是凸起来的，其余两个按键则是扁平的，因此玩家即使带着PS VR看不清外面的状况，也依然可以区分线控上的按钮。另外线控的旁边还有一个3.5mm立体声耳机接口。

佩戴方法&体验

PS VR的佩戴方法也非常简单，按下头带背后的圆形按钮之后就能直接将头带前后拉开，这样就可以戴到头上。初步固定好设备之后进行细微调整，首先是先把眼罩对准眼睛，然后按眼罩右下角按钮调整显示器到眼睛之间的距离，让眼睛可以清晰看到屏幕内的画面。之后再转动头带后方的齿轮把头带调紧，让PS VR能固定好。注意后面的齿轮只能逆时针旋转，即只能调紧，如果想调松一点的话只能按一下后面的按钮松开头带重新调节。

作为PS VR的主体，头戴显示器的体积既不小巧也不轻盈，重量也超过一斤，但是充其量也就跟一个摩托车头盔差不多甚至更轻，所以戴起来不会觉得重，而且设计也非常舒服，特别是对戴眼镜的用户来说设计非常友好，不过鼻子附近可能会有点漏光的现象，但不影响正常游戏。如果排除“晕VR”的因素单纯以佩戴体验来讲，即使玩超过一个小时也不会感到特别的不适，不过这也是因人而异的，设备在头部的覆盖面积不小，特别是夏天长时间游玩会觉得热，容易出汗或者出面油的人要特别注意显示器镜面的保养，因为PS VR的显示器镜片很容易脏，不戴眼镜的用户在使用的时候尽量别让眼睛太贴近镜面，油性发质的人佩戴的时候也要注意头发别碰到镜片。清洁的时候也要注意，最好是用随盒附送的清洁布或者平时使用的眼镜、镜头清洁布和清洁液来擦拭，虽然镜片不至于很容易花掉，但目前市面上也没有针对这块镜片的贴膜卖，因此注意保养是必须的。

整体

■处理器单元采用了滑盖结构。

立体声耳机

随PS VR配套的还有一个入耳式立体声耳机，而且配套了不同大小的耳塞供玩家选择替换。

PlayStation Camera

PS VR配套的PS摄像头的外形经过了重新设计，由原来的长方体型改成了圆柱形，不过性能跟原来是完全一样。支架的设计也进行了相应的调整，不过支架的脚依然可以折叠成“コ”型。

处理器单元

接下来我们看看PS VR的处理器单元。相比起头戴显示器，处理器单元则显得小巧，但是接口很多，设计得非常紧凑，外形跟PS4主机也有点相似。其中右边前后连线的部分是采用了滑盖式的结构，连接正面的AUX端口和HDMI线之前需要将滑盖推到后方才能接上。这使得全部线接上之后正面会显得更加美观，而且正面的接口不容易因被碰到而造成接触不良。

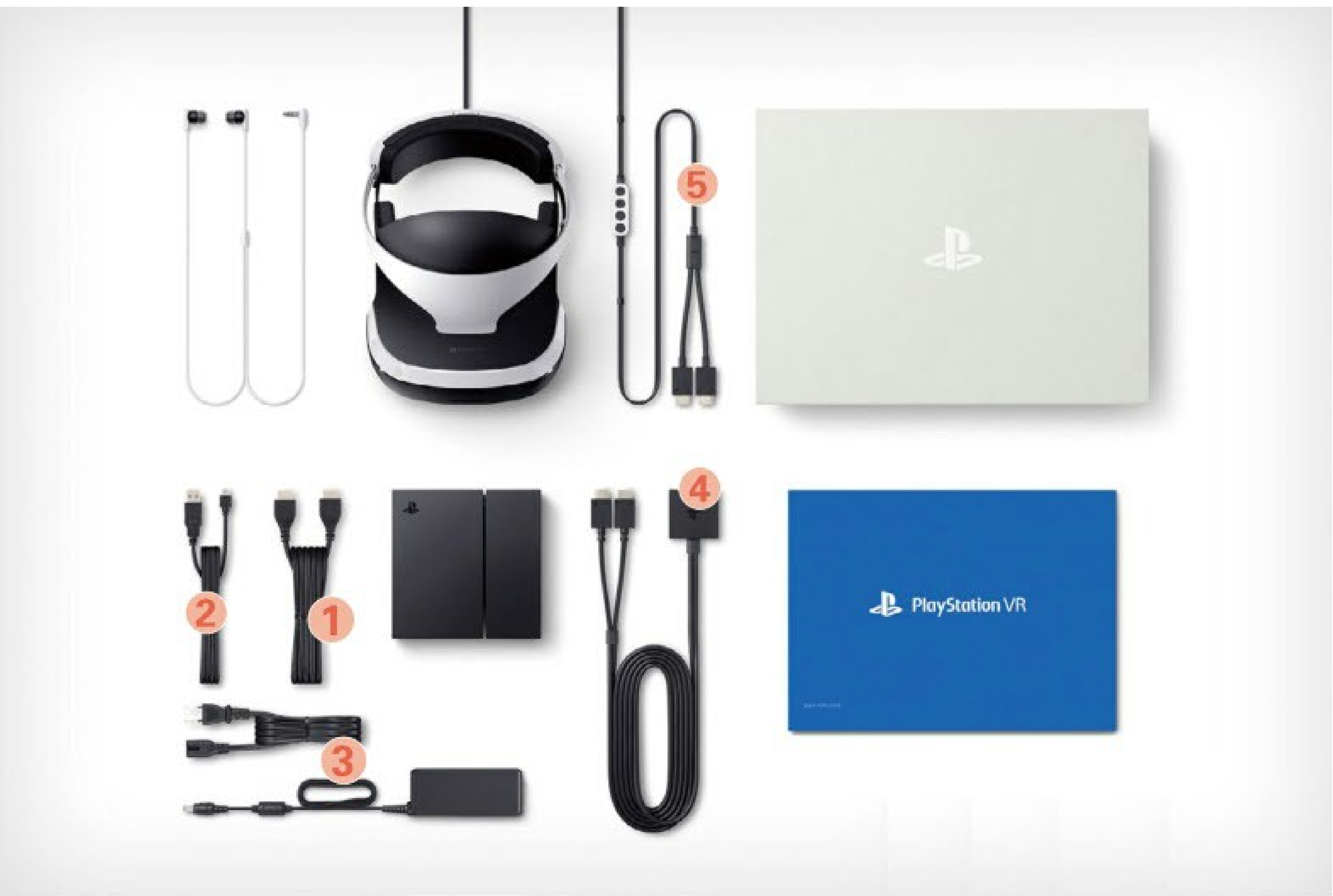
处理器单元的正面有一条电源指示灯，以及AUX端口和HDMI输出端口各一个，这些正面的端口主要是连接PS VR头戴显示器的，而且使用同一条连接线。其中AUX端口是白色，而且上面标记了“△○”的图案，而HDMI端口则是黑色，并且标记了“×□”的图案。连接线上的端口也以同样的颜色和图案进行区分。电源指示灯也有两种颜色，白色表示电源启动，而红色表示正处于待命模式。

正面

背面

处理器单元的背面设计得相当紧凑，小小的空间密集地设置了4个接口以及一个散热通风口，接口从左到右分别是HDMI TV输出口、HDMI PS4输入口、USB端口、DC IN 12V电源接口。

配件连接&系统设置



PS VR的连线给人第一感觉就是——十分复杂。因为相比平时只要接上电源线和HDMI线就能游玩的主机，PS VR需要连接的线缆更多，为此，索尼也贴心地在PS VR附带的每一条线缆上贴上了标签。方便玩家区分。除了配套的线之外，我们还需要准备一条HDMI线（即原本PS4连接电视用的）用于连接PS4和VR处理器单元。

① HDMI线
② USB线
③ 交流电源转接器＆交流电源线
④ 虚拟现实头戴设备连接线（HDMI端口＆AUX端口）
⑤ 头戴设备连线+线控

连接方法

注：经笔者测试，④号线仅仅是一条延长线，直接将⑤号线连接到处理器单元也是能正常使用PS VR的，只不过⑤号线真的太短了，不建议这样做。

1.首先给PS4接上摄像头和电源，确保摄像头正对着游玩时的座位（差不多正对着即可），之后将PS4原本连接到电视的HDMI线改接到处理器单元的“HDMI PS4”接口。
2.①号线连接电视和处理器单元的“HDMI TV”接口，②号线连接处理器单元背部的USB口和PS4的USB接口，之后给处理器单元接上电源。
3.把滑块往后推，将④号线上的HDMI端口和AUX端口连接到处理器单元的正面，注意两个端口是不一样的，要根据相应的颜色以及接口上的图案来连接。
4.头戴设备电线上的HDMI端口和AUX端口跟④号线的另一端连接，同样要按照符号接上，到此接线步骤完成。
5.依次打开电视、PS4主机和头戴设备线控上的开关。

■正面接线情况。

■背面接线情况。

■④⑤号线连接处。

系统设置

因为是PS4专用的设备，所以只要PS4更新到最新版本，所有线连接好之后直接开机即可，并不需要什么复杂的设置。PS VR的处理单元上并没有开关之类的按钮，所以PS VR的开关完全由⑤号线上的线控进行控制。PS VR在关闭的情况下可以像往常那样用电视进行游戏，开启PS VR之后，系统会进入一个简单的设置过程，这个过程基本上是告诉你怎样佩戴好头戴设备，以及注意事项等等，全部按“继续”跳过即可。设置完成之后就可以尽情享受PS VR了。

图像复位

PS VR有一个通用的图像复位方法，那就是长按OPTION键，图像复位的作用是将当前玩家的面部朝向重新设定成默认位置。因为根据游戏的不同以及玩家的坐姿变化，PS VR中的显示会逐渐出现偏离的情况，用这个方法无论在游戏中还是主菜单都能进行图像复位，避免了玩家必须歪着头或侧着身子进行游戏的情况。

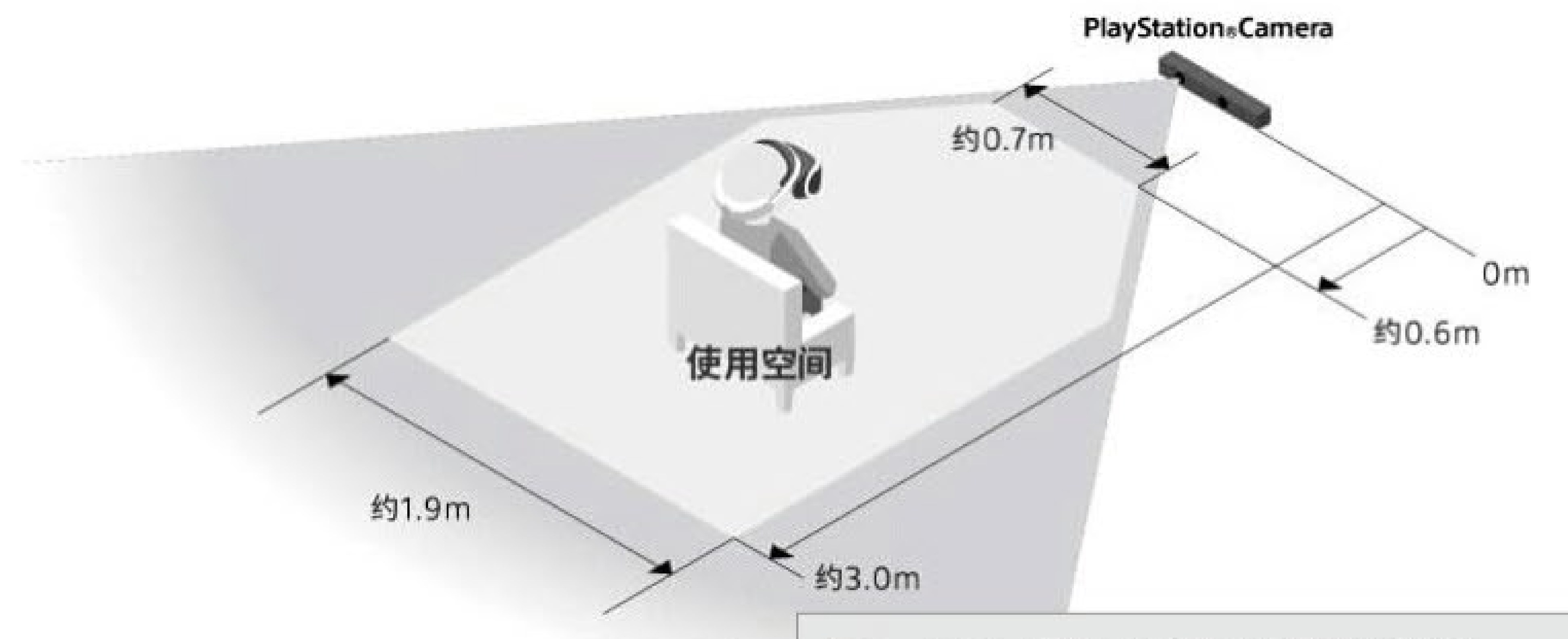
MOVE手柄连接

作为PS3时期的周边，MOVE手柄跟PS3手柄一样使用Mini USB数据线接口，这种接口现在已经几乎被micro USB（即常说的安卓手机的充电口）完全取代，所以市面上也很难买到这种数据线，不过每个MOVE手柄一般都会附带一条这种数据线，PS VR精品套装也不例外。MOVE手柄的连接方式跟PS3手柄相同，先用Mini USB数据线将手柄连接到主机，然后按手柄上的HOME键。之后系统会跳出一个登陆菜单，登陆想要进行游戏的那个账号即可。一个PS4账号可以供一个PS4手柄以及两个MOVE手柄同时登陆使用。

常见问题FAQ

Q：既然使用MOVE控制器，PlayStation Eye摄像头（PS3专用）能代替PlayStation Camera吗？

A： 不能。



Q：带着眼镜能否进行游玩？

A： 可以，PS VR的设计有专门地照顾到戴眼镜的用户，基本上只要眼镜的尺寸没有超出PS VR眼罩的部分就能正常使用。具体而言，PS VR的焦点设计大概在眼前2～3米左右的区间，换言之只要眼前2～3米的东西能看清楚的话就能正常进行游戏。此外，玩家也可以调节显示器到眼睛之间的距离，以达到最佳的观看效果。

Q：PS VR能根据头的大小调节吗？

A： 可以，PS VR的头带是可伸缩设计，可以自由地调节松紧。

Q：PS4能否只连接PS VR，不接电视或显示器进行游戏？

A： 可以，只要有PS4、PlayStation Camera和PS VR就能进行游戏，但是PlayStation Camera的初期设定必须连接电视或显示器才能进行，此外也有一些作品比如《游戏空间VR》也必须连接电视才能正常游玩。

Q：进行游戏时只有佩戴了PS VR的玩家能看到画面吗？

A： 不是，PS VR有Mirror Model模式，可以让VR显示器里的画面在电视机上显示出来。

Q：PS VR使用耳机的时候电视机会有声音吗？

A： 有，两边可以同时播放声音。

Q：PS4的无线环绕耳机能使用吗？

A： 可以，但只能通过有线的方式连接到PS VR才能得到3D立体音效。值得一提的是，无线环绕耳机只有通过蓝牙的方式连接PS3、PS4的时候才能得到7.1声道虚拟环绕的效果，这种连接方式是没有经过PS VR的，跟3D立体音效比会有所差异，因此建议用有线的方式连接PS VR。还要注意的是，如果无线环绕耳机通过蓝牙跟PS4主机连接，会导致PS VR没有声音以及麦克风无法使用。

Q：PS VR能使用其他耳机吗？

A： 可以，PS VR使用的是3.5mm标准耳机接口，只要是相同接口的立体声耳机都能使用，并且都能体验到3D立体音效。但是根据耳机形状不同，在佩戴PS VR的体验下可能会有变化。

PS+俱乐部

11月 免费游戏推荐

PS+ 会员制度除了为玩家们提供更多游戏试玩、存档上传备份、优惠打折等便利服务外，最吸引人的无疑是“限期免费游戏下载”了。各个服的优惠政策不尽相同，所提供的游戏也有所差异，而“PS+ 俱乐部”栏目就是为广大玩家们介绍和推荐近期的免费游戏。（注：由于美服采取每周更新，书刊上市时的可能会发生部分免费游戏已下架的情况。文中“发售时间”以最早发售的版本为准。）

日服

PS4

冥界狂想曲 重制版

Grim Fandango Remastered

游戏语言 日文 / 英文　游戏类型 动作冒险

奖杯总数 48（铜杯 38、银杯 7、金杯 2、白金 1）

发售时间：2016 年 11 月 2 日

本作是 1998 年发售的同名游戏的重制版，当年曾获 E3 最佳冒险类游戏奖。剧情的背景设立在冥界，玩家要扮演一个叫曼尼（Manny）的骷髅，在冥界进行着他长达 4 年的旅程。冥界的居民大多都是骷髅，城镇里还有类似咖啡厅、赌场、夜总会这样的设施，除此之外游戏还融入了不少现代和黑色幽默要素。重制版在原作的基础上重新绘制了建模，画面部分大幅加强，游戏里的经典曲目也经过重新录制，还加入了制作人评论和概念图鉴赏模式。

日服

PS3

超凡 双生

BEYOND Two Souls

游戏语言 日文　游戏类型 动作冒险

奖杯总数 46（铜杯 36、银杯 6、金杯 3、白金 1）

发售时间：2014 年 4 月 17 日

《超凡 双生》是曾经开发过名作《暴雨》的法国游戏厂商 Quantic Dream 的又一款代表作。本作依旧保持了互动式电影动作冒险游戏的特色，玩家需要控制主角祖迪和艾登，体验祖迪从 8 岁到 23 岁这 15 年间称得上是跌宕起伏的人生。游戏采用了先进的动作捕捉技术，并邀请著名影星艾伦・佩姬、威廉・达佛出演，带给玩家身临其境的体验。奖杯整体难度不算高，但相对比较花费时间。特别是多结局部分，需要反复打通最后一章。

日服

PSV

魔界战记 4 回归

魔界战记ディスガイア 4 Return

游戏语言 日文　游戏类型 策略角色扮演

奖杯总数 51（铜杯 42、银杯 5、金杯 3、白金 1）

发售时间：2015 年 4 月 23 日

本作是从 PS3 上移植至 PSV 平台的作品。剧本讲述了为了推翻堕落的“政腐”，吸血鬼主人公法尔巴特杰展开了政权夺取行动，通过战斗来不断壮大自己的势力，完成魔界的选举活动。除了 PS3 版原有的内容外，PSV 版还收录了当年的大量 DLC 内容，包括本篇的后日谈“暴君法尔巴特杰”等等，另外还有 PSV 版独有的新剧本与新角色。另外如果 PSV 内保存有《魔界战记 3 回归》的存档，该作的角色露齐露和史黛拉也能成为本作中的同伴。

日服

PSV

死或生 5 加强版

DEAD OR ALIVE 5 PLUS

游戏语言 日文　游戏类型 格斗

奖杯总数 46（铜杯 32、银杯 10、金杯 3、白金 1）

发售时间：2013 年 3 月 20 日

本作是 PS3/X360 游戏《死或生 5》的 PSV 移植版，是“《死或生 5》系列”作品的第 2 个版本。PSV 版的最大噱头就是加入了主视点玩法，玩家能以第一人称来进行格斗。在此模式下采用简化出招，好好格斗基本不可能，完全就是讨好男性玩家的福利设定。在角色胜利和败北的画面中也可以使用触摸操作，满足玩家的 YY 心思。奖杯方面本作沿袭了初版的高难度设定，全角色课题完成以及时间挑战、生存战全路线通关都相当麻烦。

港服

PSV PS4 PS3

苍翼默示录 刻之幻影 扩张版

苍翼默示录 刻之幻影 扩充版

游戏语言 中/日/英/韩 游戏类型 格斗

奖杯总数 51（铜杯 38、银杯 10、金杯 2、白金 1）

发售时间：2015 年 4 月 23 日

本作为“《苍翼默示录》系列”正统续作的第三作《刻之幻影》，在追加各种全新要素后升级而成的《扩张版》。《刻之幻影》的所有 DLC 要素均可通过游戏内货币直接购入，而且三个平台之间可以相互联机。系统方面，《扩张版》在《刻之幻影》的基础上增加了“奇袭 OD”，让对战更具变数。新参战角色追加了赛利卡和 Λ-11。故事模式追加了《刻之幻影》新角色独有的篇章，以及各个搞笑故事。另外还有取自漫画版外传《Remix Heart》的剧情收录。

港服

PS4

黑道圣徒Ⅳ 高清连任版

Saints Row IV: Re-Elected

游戏语言 英文 游戏类型 动作冒险

奖杯总数 71（铜杯 56、银杯 11、金杯 3 、白金 1）

发售时间：2015 年 1 月 20 日

于上世代主机发售的《黑道圣徒Ⅳ》在登上本世代平台后，画面——几乎完全没有改善，游戏机制——自然也不会有什么变化，所以最大的卖点是整合了游戏上市后发售的一堆杂七杂八的 DLC，包括了比较重要的大型 DLC“Enter the Dominatrix”和“How the Saints Save Christmas”，以及一些有趣的武器和服装，奖杯数量也随之增多。总体而言，本作难度极低，剧情恶搞，只要 40 小时就可以收获一个白金，值得一玩。

港服

PS3

超越善恶 HD

Beyond Good & Evil HD

游戏语言 英文 游戏类型 动作

奖杯总数 12（铜杯 7、银杯 4、金杯 1、白金 0）

发售时间：2011 年 6 月 29 日

政府的阴谋、外星生物的侵略一直都是科幻作品爱好者脑中永远不会乏味的题材，这款由育碧制作的动作类游戏包含了众多冒险王道要素，玩家所期待的脑洞解谜、充满神秘感的潜入行动、刺激肾上腺的飞速驾驶，又或者是枪弹穿过头颅的死亡交战，都能在女主人公 Jade 与同行小猪的波澜经历中逐一体验。玩家扮演的 Jade 要做的就是在建筑物中收集物资和发现新生物，利用镜头拍摄各种奇异画面，有时还要与强敌近身搏斗，拯救这个陷入危机的世界与居民。

美服

PS4

致命怪兽塔

The Deadly Tower of Monsters

游戏语言 英文 游戏类型 动作冒险

奖杯总数 24（铜杯 10、银杯 6、金杯 7、白金 1）

发售时间：2016 年 1 月 19 日

由来自智利的工作室 ACE Team 开发的一款科幻电影风格的动作冒险游戏。迫降在行星“格拉维欧拉”上的主人公迪克・斯塔斯皮德和同伴机器人接受了金发外星美女丝卡蕾特・诺娃的委托，为了打倒统治这个星球的皇帝而前往盘踞着各种怪物的高塔。玩家需要在迪克、丝卡蕾特和机器人这三个角色之间来回切换操作，利用三人各自不同的能力和捡来的道具顺利通过各种机关。人物和道具有完善的升级系统，且剧情也十分爆笑。

美服

PS3

尘土飞扬 3

DiRT 3

游戏语言 英文 游戏类型 竞速

奖杯总数 67（铜杯 52、银杯 12、金杯 2、白金 1）

发售时间：2011 年 5 月 24 日

作为系列的第三部正统续作，《尘土飞扬 3》新增了许多极富趣味的多人模式玩法，除了传统的竞速模式外，还存在类似夺旗和抢点的对抗模式。手感方面，本作并非那种完全强调拟真的类型，帅气的飘移以及越野赛事的多变赛况才是本作的核心乐趣。游戏中车辆数量虽少，不过好在建模十分细致；赛道众多且类型丰富；动态天气系统更是增加了游玩时的乐趣。不过本作毕竟是一款五年前的作品，玩家可能要对画面等方面的表现稍微降低一些要求。

港服 美服

PS4

众往归所

Everybody's Gone to the Rapture

游戏语言 中/英/韩 游戏类型 动作冒险

奖杯总数 19（铜杯 4、银杯 6、金杯 8、白金 1）

发售时间：2015 年 8 月 11 日

本作的制作组 The Chinese Room 所出品的游戏往往有着出色的剧情、精美的美工以及动听的音乐，然而却在游玩部分有所欠缺。本作也不例外，玩家在游戏中的主要操作仅仅是“步行”。然而抛开“不好玩”这一点不说，本作的剧情依然可圈可点，全中文化的剧情对于国内玩家来说也相当友好。另外本作的白金难度并不高，而且奖杯组成的质量颇高，数量多达 8 个的金杯显得十分厚道。在读完一个不错的故事之余还能拿个白金，何乐而不为呢?

DLC天国

“DLC 天国”栏目为玩家们推荐近期热门作品的相关 DLC，此外游戏通过免费补丁追加的厚道内容也会予以介绍。由于日、港、美、国四服更新内容与时间均可能出现差异，因此同一款作品并未在所有服务器配信相同内容也是正常情况。

《高达创坏者 3》季票

机种	PS4/PSV	售价	5000 日元 /381 港币
服务器	日服 / 港服	推荐度	★★☆☆☆

本 DLC 于 2016 年 10 月 25 日至 2017 年 1 月 9 日期间可以在 PSN 上购买，购买之后就能免费下载本作从 2016 年 10 月放出的第二波 DLC 至 2017 年 2 月的第六波 DLC的所有内容。所有 DLC 内容均包含新剧情、新关卡和新机体。第一波 DLC 免费，之后的第二波至第五波定价均为 1000 日元 /76 港币，最后的第六波为 1500 日元（港版价格未定）。目前已推出的三波 DLC 包含 2 台原创机体，还有高达巴巴托斯第 6 形态、独角兽高达 3 号机等 8 台机体。

《Fate/ 新世界》追加服装 DLC

机种	PS4/PSV	售价	1600 日元～ 2880 日元
服务器	日服	推荐度	★★☆☆☆

在“无双类”游戏中，始终处于镜头中心的角色外观是相当重要的一个要素，一个百看不厌的外观能够提升不少游戏动力。本作的追加服装 DLC 分为 5 弹发售，目前已经配信 3 弹，分别为“度假泳装”主题、“特殊服装”主题、以及“女性服装”主题。剩下的“男性服装”主题和“stay night”主题分别会在 12 月 8 日和 12 月 15 日发售。售价为每一弹的分别打包价格，个别角色服装单独售价为 400 日元一件，玩家可以各取所需。

《刀剑神域 虚空幻界》追加内容、章节季票

机种	PS4/PSV	售价	2700 日元 /209 港币
服务器	日服 / 港服	推荐度	★★★☆☆

截至 11 月 30 号，本作日服追加的免费配送内容包括少量道具、部分武器与防具的进化素材，以及衣服“学校泳装（深蓝）”，配送泳装可在游戏内的商店购入，道具武器防具则直接在菜单 ITEM 项目的 DLC 栏收取；付费内容为全新故事“深渊巫女”的 3 个篇章，追加新剧本与地图，篇章每个 1080 元，季票打包价为 2700 日元，还收录了此前所有 DLC 内容和特典服装“新娘礼服”。港服目前只有季票可购买，内容为本篇发售后的全新章节以及两件特典服装。

《战国无双 真田丸》追加服装包

机种	PS3/PS4/PSV	售价	1814 日元
服务器	日服	推荐度	★★☆☆☆

《战国无双 真田丸》在 11 月 23 日与游戏同步推出了和 NHK 大河剧《真田丸》联动的追加服装包。服装包中共包括了真田幸村、真田昌幸、真田信之、茶茶、本多忠胜、稻姬、石田三成这七名角色的追加服装，每件服装单卖价格为 324 日元。追加服装为该名角色在大河剧《真田丸》中所穿的服装。追加服装只影响角色外观，对于角色本身的性能和玩法并没有什么影响，如果是对这部电视剧及相关角色有爱的玩家可以考虑购入。

《偶像大师 白金星光》商店目录 Vol.5（完整组合）

机种	PS4	售价	8480 日元 /645 港币
服务器	日服 / 港服	推荐度	★★★★☆

《偶像大师 白金星光》的第五弹内容合集，其中包含三首曲目——《神さまの Birthday》、《Only My Note》和《My Best Friend》，每首 1200 日元 /85 港币。服装和饰品与《神さまの Birthday》配套，均为圣诞节主题，节日气氛浓厚，和单曲组合购入的价格为 3480 日元 /265 港币。另外游戏也提供了第五弹全商品套组，价格为 8480 日元 /645 港币，比起分开购买要划算一些。（玩家需要先在 PSN Store 中下载免费的商品目录 Vol.5。）

《苍翼默示录 神观之梦》追加颜色

机种	PS4/PS3	售价	200 日元
服务器	日服	推荐度	★★☆☆☆

日版《苍翼默示录 神观之梦》预购玩家才能拥有的第 22 号配色，如今也放上了 PSN 货架出售。该配色以蓝黑为主，采用了 PS4 的主机配色。而且最有价值的一点是，角色所持武器会发光，也是正好模拟了 PS4 的蓝色呼吸灯设定，这也是其他颜色不具备的独占特征。另外商城中也正在贩卖其他颜色，全角色共分为 4 个配色包，每个包为 400 日元，对应的角色有所区别。角色系统语音也在此贩卖，全角色分为 4 组，每组 1000 日元。

《幻影破坏者》追加新角色、背景音乐

机种	PS4/PSV	售价	324 ～ 648 日元 /22 ～ 46 港币
服务器	日服 / 港服	推荐度	★★★☆☆

《幻影破坏者》近期追加了一名可用新角色——来自《机器人笔记》的神代芙拉，这个万年家里蹲角色的战斗方式颇为有趣，感兴趣的玩家可以尝试一下，648 日元 /46 港币的价格还算合理。另外还有特别的背景音乐 DLC，用于在游戏中切换怀旧音效和华丽音效，价格为 324 日元 /22 港币。值得一提的是，虽然 PS4 版的《幻影破坏者 超载》算是 PSV 版《幻影破坏者》的加强版，本体内容有所差异，但所有 DLC 共通，只需购买一份即可两边同时使用。

《黑手党 Ⅲ》季票

机种	PS4	售价	3600 日元 /234 港币 /29.99 美元
服务器	日服 / 港服 / 美服	推荐度	★★★★☆

《黑手党Ⅲ》的季票包括了 3 个主要大型 DLC，其中“Faster, Baby!”是赛车主题的 DLC，玩家能够控制主角林肯体验刺激的车赛，并且和一位同伴一起对抗腐败的警察。走神秘诡异风格的“Sign of the Times”则让玩家在詹姆士神父的委托之下进行邪教连环谋杀案的调查，并最终深入黑暗的幻影沼泽深处。最后的“Stones Unturned”让时光倒流回越战时期，玩家可体验当时林肯与日后的挚友——CIA 特工多诺万一起出生入死的故事。

《剑风传奇无双》追加内容

机种	PS4/PS3/PSV	售价	108 ～ 1512 日元 /8 ～ 107 港币
服务器	日服 / 港服	推荐度	★☆☆☆☆

游戏发售不久，官方便立马追加了数十个 DLC 内容，其中包括额外的服装、军马以及关卡任务。服装与军马的价格还是一如既往的昂贵，单件的服装需要 27 港币一件，5 件服装的全套装需要 107 港币，并且这些服装还不提供任何的属性加成。而关卡的价格则非常便宜，单关卡只需要 8 港币就可以购买，10 段关卡的全套装仅需 60 港币即可，只是这些关卡大都是些乱斗类关卡，并没有将游戏中遗漏的剧情补完，实为可惜。

《讨鬼传 2》追加任务集 & 御魂

机种	PS4/PSV	售价	免费～ 216 日元 / 免费～ 15 港币
服务器	日服 / 港服	推荐度	★★★☆☆

《讨鬼传 2》最近推出的 DLC 主要补完了一些原本在前作中登场但并未加入本作的 BOSS 讨伐任务，目前一共 12 个任务集，其中包括无印版最终 BOSS 常夜王，不过还有一部分没有登场。此外还有一些强化版的新版怪，完成之后能制作出特别的装备。港服方面目前只更新到任务集 5。追加御魂则全部免费，其中日服配合大河剧主题加入了真田昌幸和真田信之等御魂，还有《苍翼默示录》的联动御魂拉格纳。港服内容较少，不过也迎合中国市场加入了古代名将岳飞的御魂。

蓝光最新出碟推荐

2016年8月~ 2016年9月

—— 按发售时间排列 ——

文 十大恶劣天气 编 乌冬 美编 雷普利

蝙蝠侠 致命玩笑

Batman: The Killing Joke

A区

IMDB 评分 | 6.6

BD 发行	2016 年 8 月 2 日	年份	2016 年 7 月 22 日
类型	剧情 / 犯罪 / 黑色	容量	50GB×1

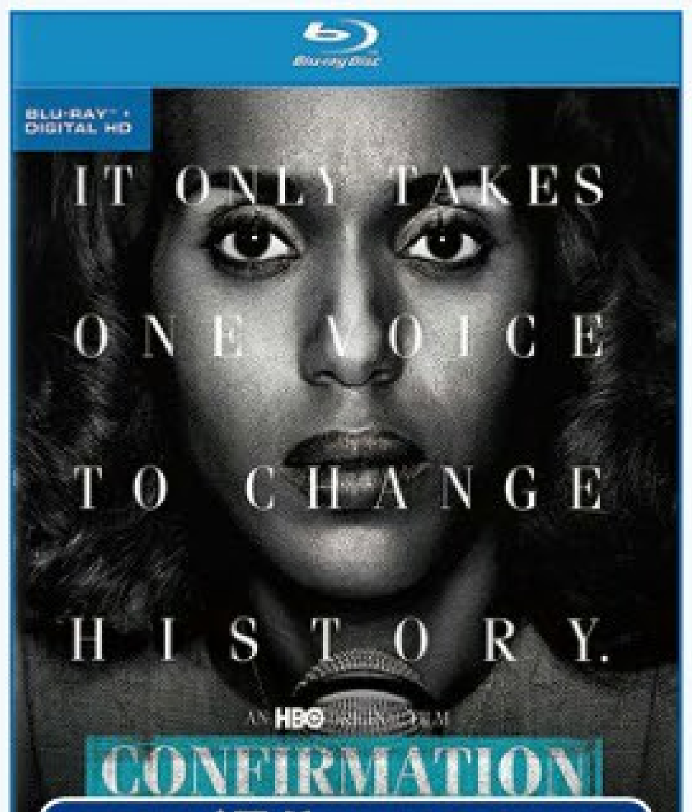
仅仅只是通过超级英雄电影来接触美漫文化的人，经常会有这样一个误解——漫威的影响力要比 DC 强很多。对此 D 粉们肯定会笑而不语。之所以有会有这样的偏差，其实一点也不奇怪；漫威电影走的是合家欢路线，而 DC 整体都是偏成人向的，无论是分级还是后期口碑乃至以游戏为代表的周边售卖，在吸粉的效率上肯定会有所损失。DC 对电影产品线没有一个成熟的规划（毕竟要听华纳爸爸的），纵然也有佳作出现，可彼此之间又是孤军奋战，关联不到一块去。但由于拿得出手的角色实在太多太多，因此 DC 手中还是有不少好牌可打的。

这部在七月底的圣迭戈漫展上公映的作品改编自 1988 年的同名漫画，虽然从标题来看依然是一部属于“老爷”的故事，但所讲述的却是 DC 世界观中最具人气的反派——小丑的前传故事。恐怖的画风，扭曲的人设和绝望的故事，让《致命玩笑》被誉为 DC 最黑暗的漫画作品。原著用四十多页的篇幅向我们交代了小丑是如何从哥谭这座混乱之都中的一个普通人，一步一步成为蝙蝠侠一生的“羁绊”。但对于一部成人向动画电影而言，必然要加入大段的原创内容来将原本属于读者“脑补”的故事间隔进行填充，而本片的这部分内容显然不能取悦原著读者。好在完成“不必要”的铺垫之后，本片还是展现出了自己的价值，毕竟漫画的水准在那里，能够实现“让静的动起来”，再烂也不会烂到哪里去。

关键判决

Confirmation

A区



IMDB 评分 | 6.9

BD 发行	2016 年 8 月 2 日	年份	2016 年 4 月 12 日
类型	剧情 / 律政 / 历史	容量	50GB×1

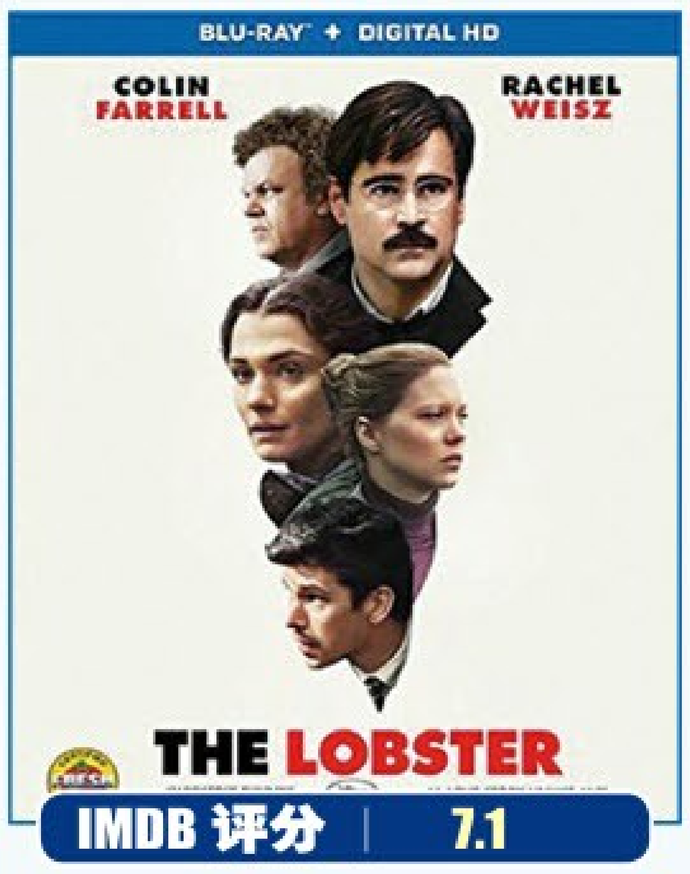
获得 2016 年的奥斯卡最佳影片的《聚焦》讲述 2002 年《波士顿环球报》对波士顿地区多起神父性侵儿童案件的调查事件，HBO 台所拍摄的同为“揭黑”题材的纪实电影，则带我们回顾了发生在上世纪 90 年代初期美国政坛的“大新闻”。当年老布什提名联邦法院中的保守派黑人法官克拉伦斯·托马斯就职最高法院大法官职位，他的政治倾向（保守派）、种族加分（美国历史上第二位黑人最高法官），还有漂亮的履历，使其在接下来的参议院表决更像走过场一般顺利。然而就在投票前数天，35 岁的俄克拉荷马州立大学黑人法学女教授安妮塔·希尔指控托马斯曾经对其实施性骚扰，民主党势力利用这一机会发起了继水门事件之后又一次全国关注的听证会。这一事件虽然政治意义浓厚，但最终却引发了观众对平权主义的关注，也永远改变人们对性骚扰、受害者权益与今日种族关系的思考方式。

一方面是政客推波助澜、混淆视听的伎俩，道貌岸然的外表之下根植于骨子里的对女性的不尊重，另一方面是女受害者在揭露身心遭受长期摧残经历时那不停颤动的嘴唇……本片对这一罗生门事件的表现带有明显的“有罪推定”态度，但却拍得隐忍克制、冷峻写实，叙事干净利落，刀刀直击要害。这场并非是庭审的听证会不可能让有罪者受到实质意义上的惩罚，但女主人公的勇气和担当，引发了职场女性对个人权利的重新定义和集体意义上的觉醒。

龙虾

The Lobster

A区



IMDB 评分 | 7.1

BD 发行	2016 年 8 月 2 日	年份	2015 年 5 月 15 日
类型	剧情 / 爱情 / 科幻	容量	50GB×1

ACG 的庞大受众们对“反乌托邦”这个概念应该不会感到陌生，其具体的设定模式无外乎科幻（《生化奇兵》中的极乐城）、末世（《辐射 3》中的英克雷）、丧尸（《行尸走肉》中“总督”治下的小镇）等等。其主人公所经历的套路，也无外乎是刚开始的苦逼，然后从个体的顿悟到集体自由意识的觉醒。

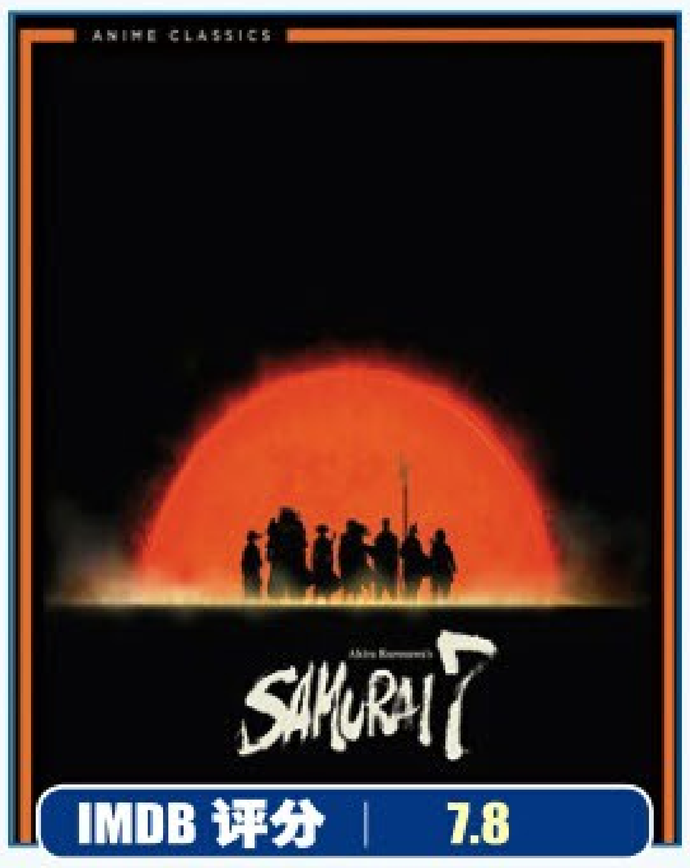
《龙虾》这部爱、英、希、法、荷五国合拍小成本影片的故事也的确是这个调调，不过它的设定却让人目瞪口呆：在未来的极权社会，找不到老婆的穷矮矬们已经严重影响到人类社会的美好未来，于是便对其实施肉体消灭！但“老大哥”们还没有直接照搬《人类灭绝计划》的做法，他们给所有单身狗们一次机会，将男女光棍们集中在一座酒店内，限时找到配偶，如果失败，他们将被流放到丛林中供人猎杀！如果说现实世界的单身狗只是一个自嘲的称呼，那么在《龙虾》的世界中，他们就真的是做狗不如了。

本片集合了《动物庄园》、《1984》、《索多玛 120 天》等一大批经典反乌托邦影片的元素，但并没有“集大成者”这样的不切实际的野心，相反却在用欧洲人特有的冷幽默来调侃婚姻制度。“单身有罪”这一概念的引入，也让广大被老爸老妈、亲朋好友们逼迫着在相亲路上来回奔波的有志青年们感同身受。

七武士 全季

Samurai 7 Complete Season

A区



IMDB 评分 | 7.8

BD 发行	2016 年 8 月 2 日	年份	2004 年 6 月 12 日
类型	剧情 / 动作 / 科幻	容量	50GB×2

看到本段影片信息中“科幻”的 Tag，不怎么看日漫的读者恐怕会说“作者你刚才是不是手滑了一下”。其实这个《七武士》是由泷沢敏文、吉田彻和多田俊介三位动漫大咖于 2004 年合力打造的一套动画，当然故事内容基本上还是忠实于大师黑泽明 1954 年的同名作品。

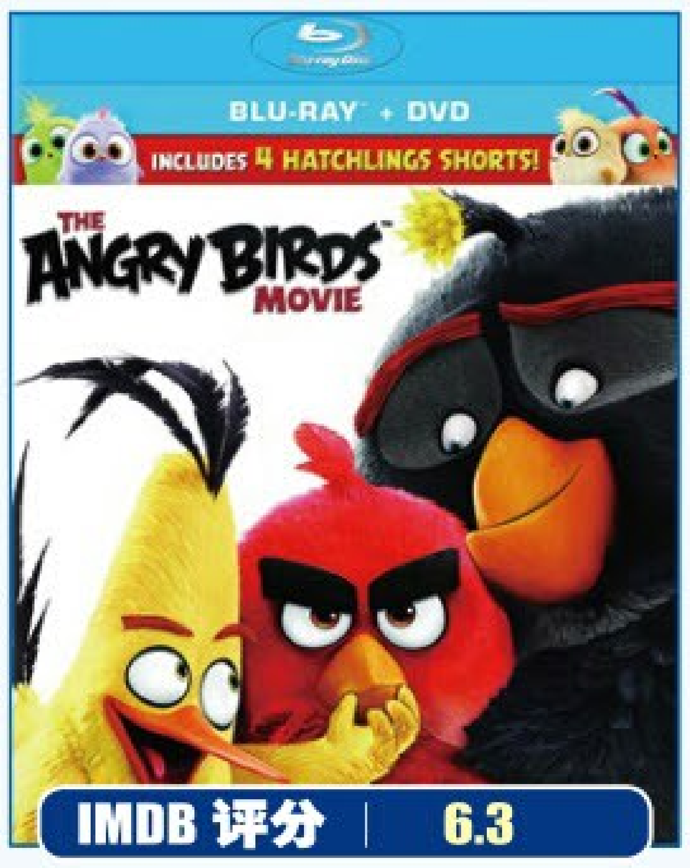
可怜的村民们依然要在山贼的淫威之下苟且偷生，秋收即将到来前他们鼓起勇气去市镇请来了七位浪人，最后武士们在付出了极大的牺牲之后消灭了坏人，重建了秩序，却依然不得不惆怅地离开……但从片名呈现完之后的第一秒开始，观众看到的是一个全新的舞台：面目狰狞的山贼们变成了科技都市“京城”势力派出的机器军团“野武士”，而在基本还维持着农耕社会的乡村中，菊千代们依然要靠肉身技艺和宝刀来迎接接下来的血雨腥风。武士刀将机器人一劈两半，想想都觉得热血！

由于电影中不算太复杂的故事被改编成了四集动画，因此本片也对黑泽明当年点到为止的“留白”——比如农民的劣根性进行了大篇幅的表现，甚至还引入了对军国主义的批判，内容绝对算得上是“政治正确”。编剧挖掘出了更多的线索，表现出了人物更多的性格，对人物关系和少数情节的改编也足以让人信服，只是故事最后的纯原创内容给人以狗尾续貂之感。

愤怒的小鸟

Angry Birds

A区



IMDB 评分 | 6.3

BD 发行	2016 年 8 月 16 日	首播	2016 年 5 月 20 日
类型	剧情 / 喜剧 / 卡通	容量	50GB×1

“怒鸟”是许多人的手游启蒙之作，然而近年来关于开发商 Rovio 的消息，几乎全部都是关于“裁员”、“持续亏损”这样的负面新闻。过度开发的“怒鸟”周边游戏已经让人有反胃之感，但这却并不妨碍我们对萌鸟们的喜爱。因此，自从索尼宣布《愤怒的小鸟》大电影开始，很多人都在期待这部超级 IP 在大银幕上的表现。

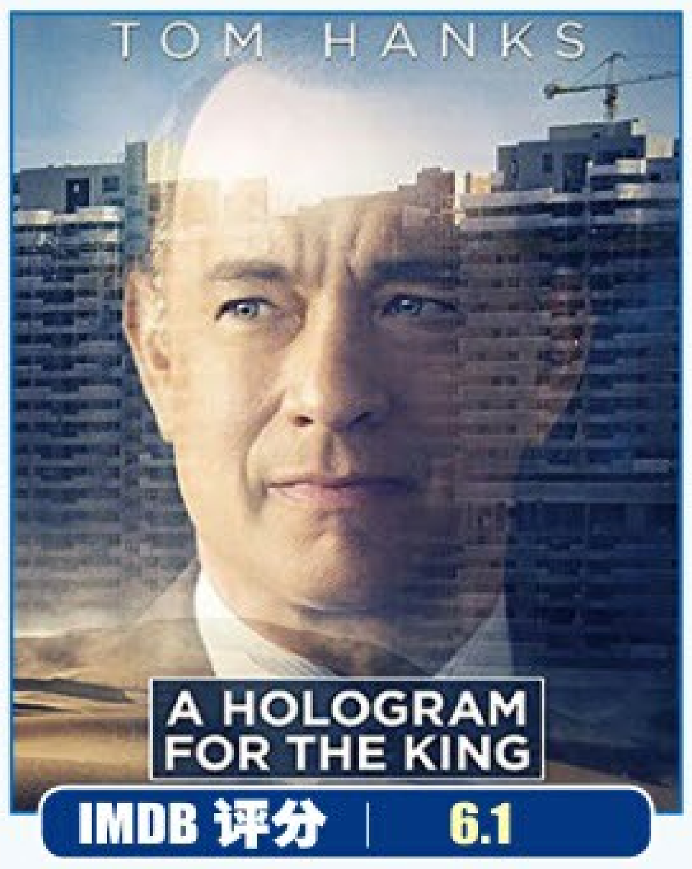
故事发生在世外桃源般平静的小鸟岛，这里生活着一群爱好和平、热情乖萌的不会飞的小鸟，有一天，绿皮猪入侵了它们的家园，于是小鸟们决定奋起反抗……接下去我实在是编不出来了！是的，对于一个故事可以用一句话来概括的游戏，它的电影剧本本来就没法让人有太高的期待。也许正是因为如此，本片还是给了观众们一个不小的惊喜。它既保留了游戏中的角色，又构建了一个完整的世界观，角色性格分明，而且在游戏玩家看来也有理有据，令人信服。

本片的故事结构和迪士尼那一套差不多，无非就是被排斥的“异类分子”努力想让大家认可，却依然和周围人格格不入。突如其来的巨大威胁使其靠不被大众认可的品质成为救世主，最终获得自我实现，过去的《功夫熊猫》和《驯龙高手》系列都是这个调调。

国王的全息图

A Hologram for the King

A区



IMDB 评分 | 6.1

BD 发行	2016 年 8 月 9 日	年份	2016 年 4 月 12 日
类型	剧情 / 爱情 / 喜剧	容量	50GB×1

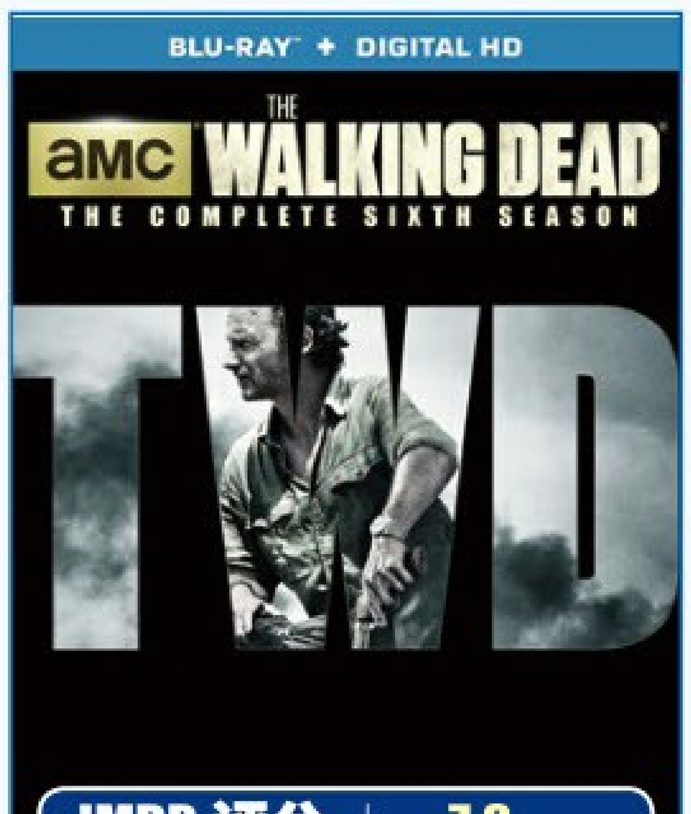
这部来自《罗拉快跑》导演汤姆·提克威的小成本影片，居然请到了老汤叔担纲主演，他所饰演的落魄中老年男人事业、家庭一团糟，不得不去遥远的中东，向吃饭都是用金勺子的国王兜售高大上的全息科技设备，期待土豪一开心就给自己下大单。然而等待他的却完全不是一个各种机缘巧合之后赢得美人归、从此以后走上人生巅峰的鸡汤故事——在完全陌生的自然环境、文化背景和商业环境之下，先前在自己的祖国被撞得头破血流，在这个“沙囧”故事中只能被折磨得更加悲催。

这部轻喜剧在讲述一个励志故事的同时，也在折射出美国霸权在今日中东的尴尬地位：超级大国的优势在新兴经济体的围剿之下逐渐丧失，中产阶级缓慢衰退……它把以“文明灯塔”自居的美国人的生活趣味和在中东的困境隐忧掺杂在一起，其笑点的设置也丝毫没有考虑“政治正确”这档子事，对当地文化宗教的种种讽刺毫不留情面。

行尸走肉 第六季

A区

The Walking Dead: The Complete Sixth Season



IMDB 评分 | 7.8

BD 发行	2016 年 8 月 23 日	首播	2015 年 10 月 12 日
类型	剧情 / 灾难 / 伦理	容量	50GB×5

《TWD》目前已经推出的六季内容，其故事都可以概括成一句话：幸存者们只是在废土上不断地逃命。是的，没有目的地，没有间隙，没有计划，一片茫然。他们释出洪荒之力苦撑下去，在人性和兽性的边缘地带挣扎，在日益恶劣的生存条件下和在人类文明已经不复存在的黑暗现实之下，他们不可避免地释放体内的动物欲，只为让自己能够多活一秒。关于“生存”的故事，通常很简单，因为每一个人都已经几乎没有失去的东西。然而关于“生存”的故事，又分外惊心动魄，因为它直至人性深处的黑色地带。

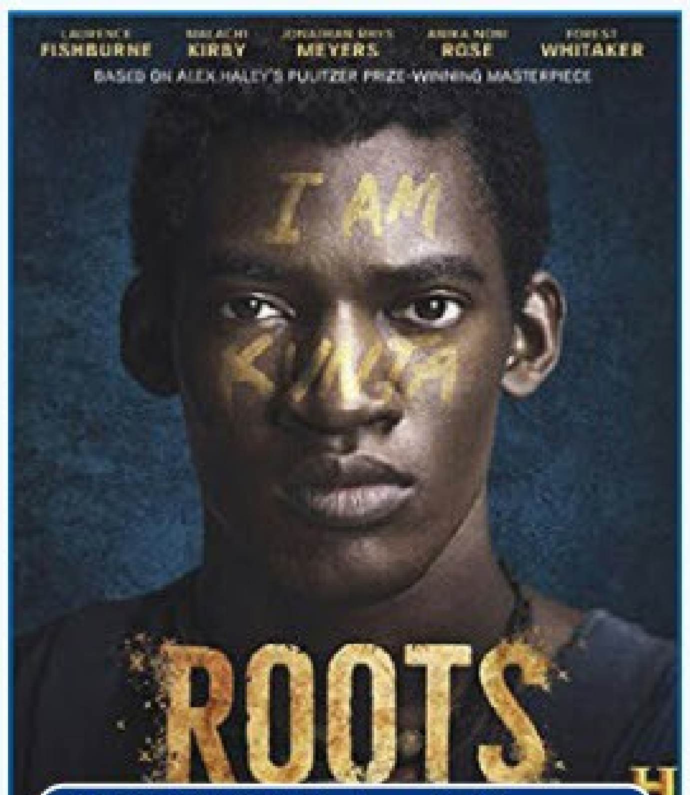
所谓的“文明”，让这个世界的大多数人都把自己包裹得严严实实，虚伪、贪婪、甚至是邪恶的人，也可以让自己道貌岸然。然而丧尸这种实际战斗力不强的生物，却可以轻而易举地撕开人们的层层伪装，你会发现被兽性驱使的人可以比真正的野兽更可怕。

不过作为一部以末世和伦理起家的作品，到 S6 的时候，上述两大卖点元素基本都淡化到了可有可无的程度，尤其是丧尸在本季中几乎沦为配角，犹如野草般怎么杀也杀不完，并且越杀越多、越杀越强的恶人团伙，让剧情完全转向了“帮派斗争”。至于悬念，似乎只剩下了“谁谁究竟死没死”这种比较下等的制造模式。

根

A区

Roots 2016



IMDB 评分 | 7.2

BD 发行	2016 年 8 月 23 日	年份	2015 年 5 月 30 日
类型	剧情 / 历史 / 家庭	容量	50GB×3

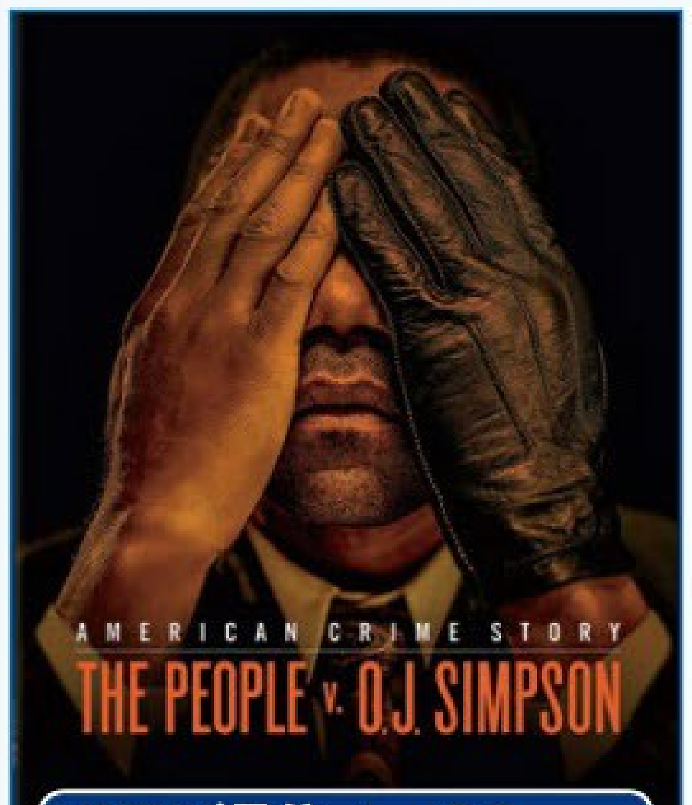
广大 80 后观众，最初是在当年央视的《正大剧场》节目中，欣赏过 ABC 电视台改编自同名小说的经典美剧《根》，故事所讲述的是一个非洲人到被装上奴隶船成为“货品”，踏上北美大地之后永世为奴，以及他和他的子孙所遭受的屈辱到最后的“解放”。原版诞生于黑人平权运动如火如荼的 70 年代后期，也产生了深远的影响力。不过这种没有什么商业价值的题材，即便是放到“白左”当道、凡事都要将“政治正确”贯穿到底的今日美国，也没有哪家电视台愿意去拍了——也只有美国历史频道能够拿出不惜成本、不惧市场风险的勇气，去重现曾经属于一个少数裔种族的悲剧。

本片的制作精良程度完全可以比肩 HBO 的顶级品牌，也正是因为投资过大，历史频道本身也不是以商业运作见长，因此这套迷你剧只有 4 集。一口气讲了 6 代人如何奋力摆脱自己的命运枷锁，不仅无比沉重，而且对于编导来说也是空前的挑战。对于曾经看过旧版，印象却早已模糊的观众而言，埋藏在脑海深处那一丁点儿残留的记忆能够被全部勾出来——这种感觉实在是太棒了！

美国犯罪故事 第一季

A区

American Crime Story: The People v. O.j. Simpson



IMDB 评分 | 8.5

BD 发行	2016 年 8 月 23 日	年份	2015 年 5 月 30 日
类型	剧情 / 历史 / 家庭	容量	50GB×3

1994 年 6 月的一个夜晚，洛杉矶市某富人区突发血腥惨案，所有的证据都指向了女性死者的前夫——著名黑人橄榄球明星欧·杰·辛普森，然而接下来发生的事情，却完全逆转了人们的预料，辛普森轻松脱身，直到 2007 年才因为持械暴力活动被判处 33 年监禁。

辛普森案发生之后曾经在国内被大肆报道，当时的舆论导向无外乎是证明“西方法律体系的虚伪本质”、“有钱人能够轻而易举地脱罪”。随着法制和人权概念的日益深化，人们逐渐认识到辛普森之所以被无罪释放的原因之所在——警方在办案过程中污染了物证（现场采集到的属于辛普森的 DNA 样本），这一关键证据链的不复存在，使得“公检法”的努力最终功亏一篑。

由于事件全部过程和结果早已公开，本剧并没有将重点放在案件本身，而是讲述事件背后的人性和人心——对于这场人们都知道辛普森有罪，可从法律角度来说却只能是无可奈何的审判，输赢其实在审判开始前就已经决定了。女检察官的无比自负，黑人辩护律师用种族牌混淆视听，让这起本应该是毫无悬念的审判最终变成了一场种族歧视的战争。

美国队长 3

A区

Captain America: Civil War

IMDB 评分 | 8

BD 发行	2016 年 9 月 13 日	年份	2015 年 5 月 6 日
类型	剧情 / 历史 / 家庭	容量	50GB×3

美国队长并不反对将超级英雄们的行为通过法律条文进行约束，然而当局煽动公众舆论反对超能者，公开不合作者的真实身分，对他们进行抹黑，尤其是对转入地下活动或已经逃离美国的超级英雄们予以追杀之后，美队用“拉一支队伍自己干”的方式，表达了坚决的反对。在接下来一年多的时间内，队长与钢铁侠为首的拥护派爆发了激烈的冲突，这就是漫画描述的“复仇者内战”。

和漫画相比，无论是美国队长公然“反叛”的动机（怎么可能为了一个巴基公然挑战全世界？）、内战的规模还是自身所付出的沉重代价，电影版都完全属于小儿科水准，其目的还是继续漫威电影宇宙的合家欢路线。正是因为漫威对自家电影的经营好似打造巨副拼图，一捧一逗，互埋彩蛋，适时丢个大招，如此商业运作，其结果就是 DC 连《自杀分队》这样的支线拉出来都能 high 翻一片。

文 纱迦 美编 NINA

PlayStation VR WORLDS

《虚拟现实乐园》在海外是 PS VR 的首发游戏之一。相比免费的《虚拟现实游戏空间》，价格不菲的本作作为根正苗红的第一方作品，自然得体现出更加高大上的游戏玩法。游戏收录了 5 个小游戏，提供了多种玩法。稍晚上市的国行去掉了其中的“伦敦劫案”，使得收录的小游戏数量变为 4 个，不过价格也更加亲民，下面就让我们来看看国行版收录的游戏内容。

PS4

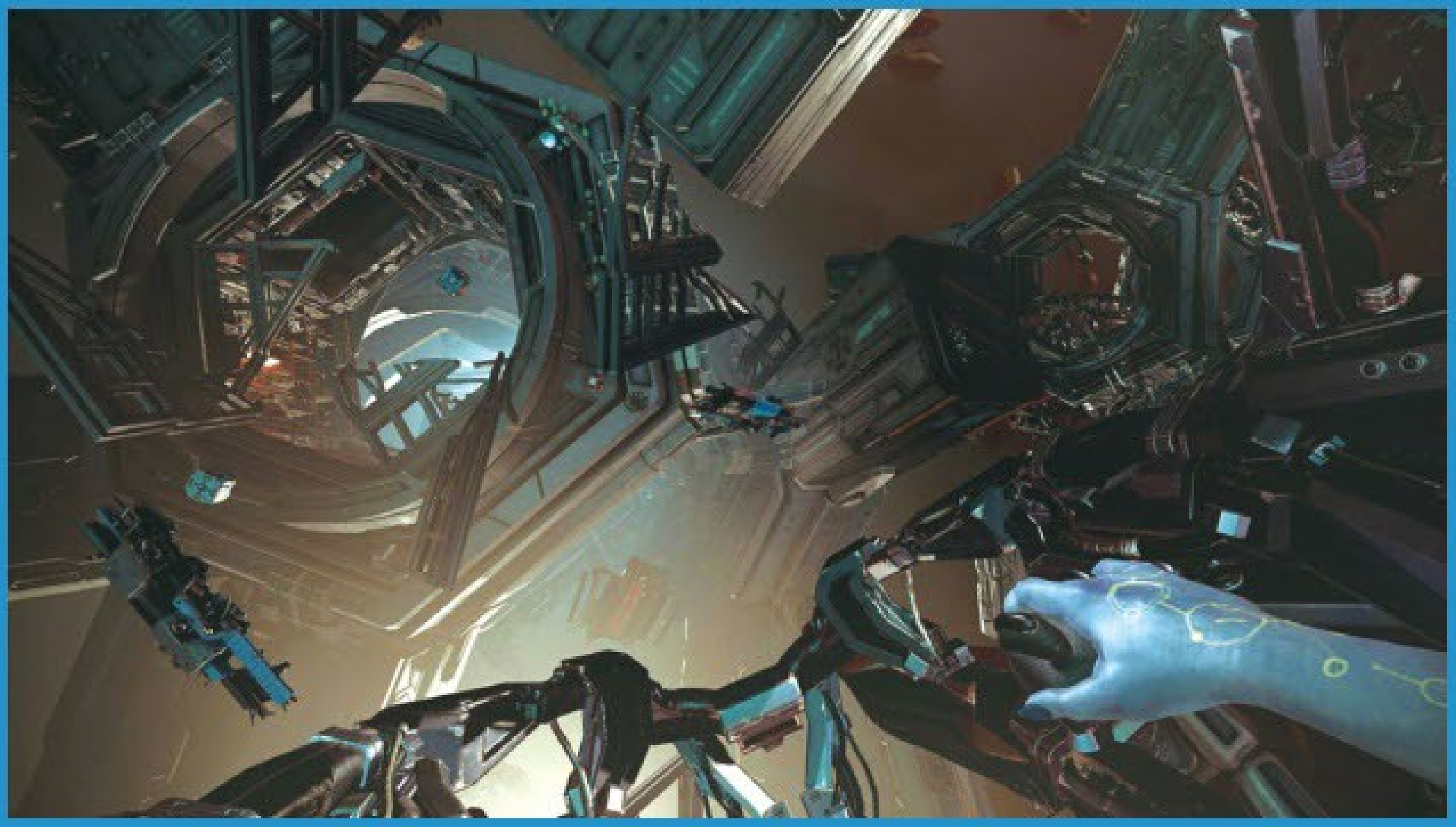
虚拟现实乐园	SIE	动作
PlayStation VR WORLDS		中国版
2016年11月8日	本地1人	对应年龄：12岁以上
下载版售价为：199人民币		PS VR专用，对应PS MOVE

游戏综述

进入《虚拟现实乐园》后，玩家可以从 4 个小游戏中选择一个开始。这 4 个小游戏分别是：深海探秘、碰撞球、疾速滑行、星际穿梭者。4 个小游戏中各自设置了一些挑战，在选择游戏时按□键可以查看所有挑战的完成情况。玩家在每个游戏中获得的分数可以上传到网络排行榜上，当然你必须保持联网状态才能上传。

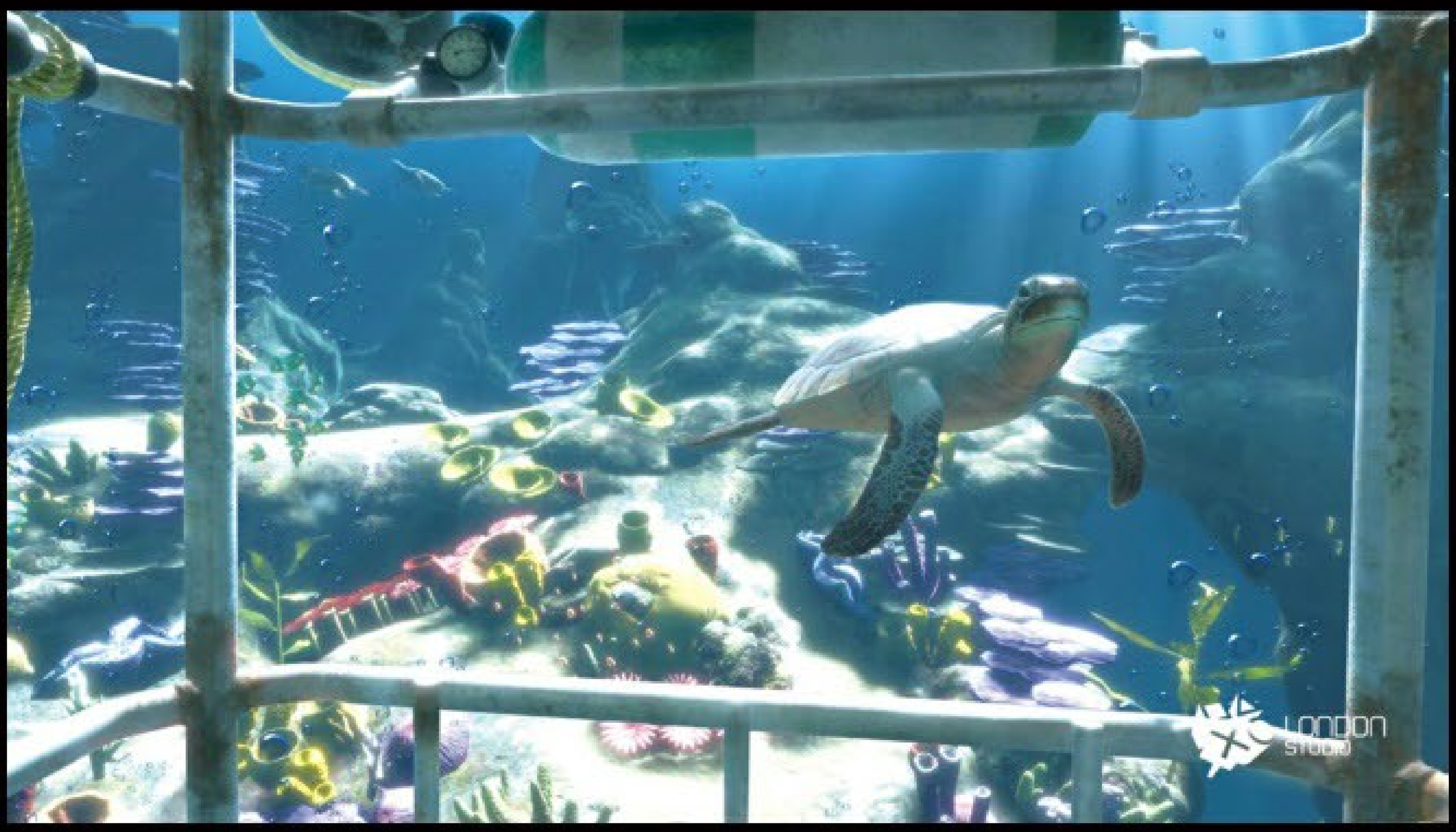
4 个小游戏彼此之间没有联系，玩家可以任意穿插体验。游戏完成度主要就是根据挑战来定，白金要求玩家必须达成全挑战。随着玩家完成度的提高，在游戏主画面中会解锁对应的雕像并升级。

最后需要提醒大家的是，你可以在设置中对文字的大小和位置进行改变。要知道默认的文字不仅大，而且位于画面中央，实在是有碍观瞩。



深海探秘

这是 4 个游戏中最具观赏性又最缺乏游戏性的一个。玩家扮演一个呆在潜水笼中的潜水员，讲述了玩家随着潜水笼逐渐下潜，直到来到深海的核潜艇残骸并遭遇大白鲨，最后逃出生天的故事。海底风光异常美丽，就初体验来说还是相当不错的。



游戏玩法

深海探秘严格来说称不上是游戏，只能算是一个观光软件。玩家惟一能做的事情就是在潜水笼里东张西望，你并不能和生物及设备发生互动。潜水笼的行动路线、大白鲨的反应都是预录好的，并不会因为玩家的行动发生任何变化。你要做的事情就是像个安静的潜水员一样坐着看，好处是奖杯难度趋近于零。

模式介绍

深海探秘收录了 3 个模式：惊见鲨鱼、生态巡礼和珊瑚礁，但是这 3 个模式其实都是一回事。惊见鲨鱼就是最普通的完整体验，剩下的两个模式里，珊瑚礁只收录了在珊瑚礁地带观赏的环节，生态巡礼只收录了从珊瑚礁潜到核潜艇残骸的环节，没有最后的鲨鱼。这两个模式没有对话，纯粹是欣赏。

碰撞球

这是 4 个游戏中最具游戏性的一个，上手简单，变化多样，可以说是乐趣无穷。惟一的缺点是只能单打，如果能双打（手柄玩家看电视、PS VR 玩家看头盔），相信评价还会大幅上升。不过碰撞球的奖杯难度也是最高的。

游戏玩法

碰撞球的玩法其实和经典游戏《打砖块》一样，只不过视角从上下变为 3D 纵深。玩法方面和打砖块略有区别，是一对一的单挑。你可以理解为两个玩家互相反弹球，不过电脑明显开了挂，玩家的对手多种多样，不少都拥有大面积体型，天生就占有优势。

玩家能做的事情也很少，就是移动头部来操纵面板反弹球。如果在球飞来的一瞬间把面板移动过去，就可以借助惯性实现曲面抽球。而在球飞到面板上的一瞬间，玩家做出点头的动作时，更可以发动力量强大的扣球，配合曲面抽球能打出各种神奇的效果。如果一方没有接住反弹过去的球，就算对方得分。谁先获得 5 分即可赢得比赛胜利。

模式介绍

碰撞球收录了 3 个模式，这 3 个模式可是实打实的。

锦标赛：玩家需要依次和不同的电脑玩家来一场车轮大战，一旦输掉就要从第一场开始。最后一场战斗的对手是此前的 5 个对手，每得一分它就会变换形态。

得分挑战：没有电脑对手，场地上会随机出现对应不同分数的面板，用球击中后即拿到不同的分数。在玩家丧失所有生命之前可以一直玩下去。

快速游戏：可以任意选择电脑对手进行比赛。

碰撞球的挑战难度很高，光是通关锦标赛就需要练习一段时间。而最难的一个挑战还要求玩家在不失分的情况下战胜最后的对手，如果遇到巨像这样难缠的对手就相当麻烦。

疾速滑行

这是一个模拟极限运动公路速滑的游戏。玩家扮演的是一名身体躺在滑板上、快速往下滑行的不要命选手。游戏的基本原理和赛车游戏类似，初上手时可能会有些许的晕眩感，适应之后就没有什么问题了。

游戏玩法

和竞速游戏不一样，在疾速滑行中玩家并不需要手动做出加速和减速，由于路程基本都是往下的，所以不用担心速度方面的问题。在滑行的过程中玩家惟一要做的动作就是通过偏头来控制转向，初上手时玩家容易犯下偏头幅度过大的毛病，其后果就是导致玩家在马路之间撞来撞去。

在马路上滑行时还会遇到各种障碍物，包括来往的汽车、突然落下的巨木等，玩家撞上这些东西之后只会减速，并不会像普通竞速游戏那样发生激烈的碰撞。尽管条件很优待，但如果不多加注意的话，很难拿到挑战需要的成绩。

模式介绍

疾速滑行只有两个模式，其一是巡回赛，这个模式共有 4 条赛道，每条赛道都有时间限制，必须在规定的时间限制内跑到终点才算过关。另一个是计时赛，目标比较简单，就是尝试在各条赛道中获得最好的成绩。

关于这个游戏没有什么秘技可言，全凭玩家自己不断练习，简单的背版也是需要的。总的来说全挑战难度仅次于碰撞球。

星际穿梭者

星际穿梭者可以说是 4 个游戏中看起来最像模像样的一个。玩家要扮演一名外星飞船驾驶员，控制机器人战甲踏上星际冒险的旅途。这个游戏对玩家的考验也是最大的，初上手时很容易产生晕眩感，建议每过一小节就休息一下，不然很容易中招。

游戏玩法

应该说本作还是相当唬人的，它并不是轨道射击玩法，而是由玩家以两个摇杆来控制移动和转向。也正是因为如此自由的操作，才使得本作特别容易晕。L2 为选择跳跃点，R1 为吸引物体，R2 为开火。不难看出，这样的按键配置，已经达到了普通游戏的水平。

模式介绍

本作只有一个模式：故事模式。游戏分为 6 节，每一节都不长。打过的小节可以通过章节选择来直接上手。游戏本身并不缺乏引导，只要按照提示一步步往下走即可，只是需要适应一下可能产生的晕眩感。尽量少转动右摇杆是个不错的选择。

奖杯

奖杯总数	22	铜杯	2	银杯	13	金杯	6	白金	1

本作白金具有相当的难度。当玩家在4个游戏中达成全挑战后，就基本白金了，不过这并不简单。碰撞球和疾速滑行需要大量时间来练习，而星际穿梭者虽然简单但特别晕，这么算下来只有深海探秘算是没啥难度的。另外挑战中都有上传成绩的要求，因此本作是有在线奖杯的。

由于国行版相比海外版少了伦敦劫案这个游戏，因此拥有独立的奖杯列表，难度也要低一些。游戏过程中不会弹出获得奖杯的提示，奖杯需要在返回菜单时才会解锁，因此自动截图基本都是黑屏。

白金难度	8/10
白金所需时间	视玩家水平而定
在线奖杯	有
最少通关次数	视玩家水平而定
有无会错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需求	PS VR 与 1 只 MOVE

白金杯（白金）
取得条件： 获得除此之外的全部奖杯

道路之王（金杯）
取得条件： 完成所有的“虚拟现实 疾速滑行”挑战

奖杯说明： 挑战情况可以在游戏选择画面中按□键查看，累计型挑战也有次数显示，十分贴心。疾速滑行挑战中最麻烦的当属剩余10秒完成巡回赛，如果前期失误太多请果断重开。

辅助轮（银杯）
取得条件： 完成一半的“虚拟现实 疾速滑行”挑战

任务神兵（银杯）
取得条件： 完成所有的“虚拟现实 疾速滑行”巡回赛挑战

时空旅人（银杯）
取得条件： 完成所有的计时模式挑战

无索赔奖励（银杯）
取得条件： 完成所有的无碰撞挑战

无三角锥区（金杯）
取得条件： 撞击100个三角锥

湿身体验（铜杯）
取得条件： 完成任意下潜

不配当天使（银杯）
取得条件： 吓吓天使鱼

奖杯说明： 在深海探秘一开始的珊瑚礁环节，靠近游向你的天使鱼即可获得此奖杯。考虑到深海探秘近乎零的互动性，严重怀疑这是必解奖杯。

王牌驾驶（金杯）
取得条件： 完成所有的“星际穿梭者”挑战

奖杯说明： 中文版有个挑战的翻译有误。中文版翻译为：在不使用激光武器杀死敌人的情况下完成“放手一搏”，实际上应该是：在不使用激光武器杀死敌人的情况下打到“放手一搏”。激光武器即指R2攻击，“放手一搏”是游戏的第6节。

银河探险家（银杯）
取得条件： 完成一半的“星际穿梭者”挑战

千锤百炼（银杯）
取得条件： 完成“星际穿梭者”第1段落

天生的穿梭者（银杯）
取得条件： 完成“星际穿梭者”第2段落

天降横祸（金杯）
取得条件： 跳跃时使用炸药桶消灭15个敌人

碰撞球大师（金杯）
取得条件： 完成所有的“碰撞球”挑战

奖杯说明： 碰撞球挑战难点多多。5：0击败锦标赛最后的对手是一大难关，得分挑战里也有很多麻烦的挑战。没有别的办法，只能多练。

危险半球体（银杯）
取得条件： 完成一半的“碰撞球”挑战

无可匹敌（银杯）
取得条件： 完成所有的“碰撞球”锦标赛挑战

还有人敢来挑战吗？（银杯）
取得条件： 完成所有的“碰撞球”快速游戏挑战

正中红心（银杯）
取得条件： 完成所有的“碰撞球”得分挑战

停止推动（银杯）
取得条件： 按下主画面中的光球指南

雕像般的优雅（铜杯）
取得条件： 取得第一个雕像升级

点石成金（金杯）
取得条件： 将所有雕像升级至黄金级

奖杯说明： 全挑战完成的过程中自然而然就会解锁。

文 三日月　美编 心の永恒

PS4

王牌香蕉	上海东方明珠文化发展有限公司	主视角射击
Ace Banana		中国版
2016年10月13日	本地1人	对应年龄：12岁以上
下载版售价为：80人民币		PS VR专用、对应PS MOVE

操作简介

PS Move按键	作用
○键	确定
×键	系统菜单
T键	射击
A键	移动位置
START键	重置视角

系统及玩法简介

1. 和大部分 VR 游戏一样，本作的内容其实不多，但配套的养成以及图鉴系统使得本作还是挺耐玩的。游戏的流程相当简单，就是在一个场景中击退一波又一波的敌人（猴子）。玩家需要在猴子来到自己面前并夺走香蕉（HP）之前击退它们，波数到一定数量时会进入 BOSS 战。值得注意的是，本作的关卡只有一个而且中途没有检查点，一旦游戏失败就要重头再来，不过好在本作的流程并不算长，熟练的话通关大概也就是一个多小时的事。另外，猴子夺走香蕉后一般会逃跑，在它们消失之前击倒可以夺回被夺的香蕉（回复 HP）。而敌人的出现位置可以通过蝙蝠的位置来确定，之后按住 MOVE 键并瞄准指定地点就可以转移自己的位置（一共有三个移动位置）。

2. 在本作的养成模式中，玩家通过养成在每局游戏结束后获得的香蕉宝宝来解锁新的可操作角色。不同的角色有着不同的能力，虽然玩起来感觉差不多，但部分强化道具需要特定的角色才能完全发挥其性能。顺便一提，本作的养成、切换角色和图鉴都可以在主菜单完成。

3. 本作的强化道具有很多，玩家击退猴子后会有几率出现强化道具，小部分强化道具是清场或者增强防御，大部分强化道具则是直接改变玩家射出的弓箭类型。不过正如上文所提到的那样，部分强化道具需要特定的角色才能完全发挥其性能，而且本作中很多强化弓箭实际上使用起来还不如初始弓箭。因此除非玩家是为了完成图鉴或者已经熟悉强化道具的性能，不然还是直接无视掉这些强化比较好。

4. 虽然有着弓拉得越开箭威力越大的设定，但实战后不难发现射速才是硬道理，减少拉弓的轴距不光可以增强攻击频率，更重要的是省力。是的，这游戏玩起来出乎意料的累，感觉就像不停做扩胸运动一样。

5. 另外本作还预定对应多人模式以及 DS4 手柄操作，官方预定补丁发布时间为今年的 12 月。

奖杯攻略

奖杯总数	20	铜杯	20

全奖杯难度	4/10
全奖杯所需时间	5小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	PS VR、PS MOVE

●全奖杯路线

1. 由于本作的流程比较短且线性化，因此全奖杯的路线也相当简单。在尝试击败 5 个 BOSS 的过程中玩家难免会失败多次，在此期间可以顺便把累计类型的奖杯刷一遍。

2. 击败全部 BOSS 后就可以打开图鉴对照一下缺失的部分，然后再回到游戏里继续刷就可以了。

3. 按照正常玩法，最后需要刷的会是“闪躲达人！”和“闪躲大师！”两个奖杯。在官方补充新手教程前（新补丁预定上线时间为今年 12 月，其中将包含更加详尽的新手教程），玩家可以尝试通过刷第一个 BOSS 来解锁这两个奖杯（第一个 BOSS 会在第五波敌人后出现）。

图鉴大师！
铜杯

取得条件：收集所有图鉴

奖杯说明：图鉴的类别有我方角色、敌方角色、BOSS、强化道具和奖杯，说白了就是个白金杯的变种。其中我方角色收集需要通过养成来完成，敌方角色和BOSS就只要打过去就可以了，强化道具需要使用过一次才能登录到图鉴上。其中敌人和强化道具有随机成分，但考虑到这游戏玩家需要通过不断的挑战关卡才能通关，因此实际上收集难度并不高。

机械粉碎机！
铜杯

取得条件：击败科学怪猴

奖杯说明：弱点为机器人背后的猴子。BOSS的主要攻击方法为使用机械臂吸取香蕉以及用机械臂把玩家砸进地面，导致玩家一段时间内不能拉弓（只会在地面那层才会使出），前者可以通过射击机械臂来中断，后者则可以在机械臂举起时移动到其他位置来躲开。BOSS还会时不时把小猴子扔到玩家脸上，此时需要用右手不停擦脸来除去小猴子。

忍者杀手！
铜杯

取得条件：击败猴半藏

奖杯说明：难点主要在分辨分身，不过由于只有真身才会召唤敌人以及使用技能，因此找出真身难度不高。击中真身的话分身会全部消失，另外真身会在三层之间不停移动，而分身只会固定在地面的最底层。

吸血鬼猎人！
铜杯

取得条件：击败猴古拉

奖杯说明：BOSS召唤出来的小蝙蝠需要及时击倒，要不然一段时间后小蝙蝠会夺走玩家的香蕉（HP）。另外会导致玩家不能拉弓的光波攻击需要转移位置才能躲开。BOSS的HP下降到一定程度时会召唤数只大蝙蝠，此时玩家只要无视BOSS直接全灭大蝙蝠就能消灭BOSS，一段时间没有击杀全部蝙蝠的话，BOSS的HP会全部回复。

恶魔猎人！
铜杯

取得条件：击败终极猴古拉

奖杯说明：BOSS的弱点为嘴巴。攻击手段较为单一，就是吸取香蕉和召唤敌人。由于BOSS吸取香蕉的手会在三层之间不停移动，因此玩家需要时刻关注手的位置，及时切换自己的位置并通过攻击大手来阻止它吸取香蕉。

香蕉守护者！
铜杯

取得条件：击败50只猴子

香蕉勇者！
铜杯

取得条件：击败500只猴子

香蕉英雄！
铜杯

取得条件：击败1000只猴子

反弹大师！
铜杯

取得条件：利用反弹击败100只猴子

奖杯说明：部分强化道具自带反弹属性，这种弓箭会在击中敌人后继续反弹并击中其他附近的敌人，常见的有咸鱼和青蛙。

对空达人！
铜杯

取得条件：击败20只空中的猴子

对空大师！
铜杯

取得条件：击败100只空中的猴子

奖杯说明：游戏到后期会出现有飞行能力的猴子，另外BOSS科学怪猴有投掷小猴子这种攻击方式，在它糊你一脸前将其击落也算数。

移动射击达人！
铜杯

取得条件：飞行过程中击败猴子5次

奖杯说明：“飞行过程”指的是玩家转移位置的时候，需要先在菜单中关闭防眩晕功能（右下角）。

移动射击大师！
铜杯

取得条件：飞行过程中击败猴子10次

爆头大师！
铜杯

取得条件：爆头打败100只猴子

暴击大师！
铜杯

取得条件：暴击打败100只猴子

奖杯说明：刷暴击就是个概率的问题而已，使用特殊角色“蕉兄贵”（有着一头和某东方仗助一样不良少年专配飞机头）可以提高效率，这个角色的特性是增加暴击概率。

连击达人！
铜杯

取得条件：连击达到20次

连击大师！
铜杯

取得条件：连击达到50次

奖杯说明：只要在一定时间内连续击中敌人就算是连击。不过也不需要玩家一次达到50连击，只要累计50次就可以了，因此难度实际上并不高。

闪躲达人！
铜杯

取得条件：躲开敌人攻击20次

闪躲大师！
铜杯

取得条件：躲开敌人攻击50次

奖杯说明：本作中最坑爹的两个奖杯，原因很简单，因为这游戏根本没有“躲开敌人攻击”这一操作。由于游戏教程的缺失以及不完善，甚至连这一操作是否存在也不清楚。本作中惟一称得上“躲开攻击”的行动是通过转移位置来躲开BOSS的攻击。

香蕉培养师！
铜杯

取得条件：养成20个角色

奖杯说明：养成部分非常简单，只要在每局过后给香蕉宝宝提供养分（水、阳光、肥料），当三条槽都满了再打完一局后它就会成长。位置不够或者对宝宝不满意的话可以直接拿个铲子把它清除掉。

文 六等星 美编 咕噜

国内开发商带来的这款《像素大作战》，是与国行 PS VR 同步上市的十一款游戏其中之一。虽不如索尼第一方的制作精良，但是作为一款光枪游戏，MOVE 操作的射击体验十分不错，笔者连续游玩数小时丝毫不觉得疲惫。如果想让一些不太了解的朋友体验 VR，那么推荐这款卡通风格的光枪游戏将是个非常不错的选择。

PS4

像素大作战	上海东方明珠文化发展有限公司	主视角射击
像素大作战		中国版
2016年10月13日	本地1人	对应年龄：12岁以上
下载版售价为：80人民币		PS VR专用、对应PS MOVE

系统介绍

作为一款单纯的光枪游戏，本作没有繁多的系统，消灭眼前所有的敌人即可。

进入游戏，选择“单人游戏”后，左侧可以选择难度，开始只有简单和普通难度，正面则是三个场景关卡。除第一个场景外，后面两个关卡需要依次通过之前的关卡解锁，而难度解锁则是通关场景的当前最高难度后解锁下一难度。

关卡构成

每个关卡都是由 5 波杂兵与 BOSS 共计 6 波敌人组成。在每消灭一波敌人后，最后死亡的敌人会掉落宝箱，宝箱会窜出许多幽灵，进入奖励时间。

奖励时间会随机刷出许多幽灵，每个幽灵的存在时间不同，击杀掉幽灵能够获得大量的分数，其中一些幽灵还会附带金币。不过需要注意的是期间也会刷新出少量的天使，如果不小心射击了天使将会扣除 2000 点的分数。

补给幽灵：正常战斗中也会时不时刷出幽灵，而这些幽灵多半都会携带道具，消灭后可以获得金币、弹药、生命与被动效果道具。

子弹时间

在玩家消灭一定数量的敌人后，手中的武器会有 O 键的提示，此时按下 O 键，便会触发子弹时间，在此期间武器会变成无限弹药的机枪，高难度模式下善用技能将会使战斗轻松很多。

金币商店

每消灭一波敌人且奖励时间结束后，会随机出现三个道具供玩家购买。金币通过之前关卡中遇见的幽灵获取，在当前关卡中可以累计。

购买的物品类型有武器、弹夹、生命值、被动效果道具。前三样购买后都将保存使用到该关卡结束。而被动效果类的道具仅在下一回合内有效，玩家只需要击败携带了被动效果的幽灵即可触发，借此削弱敌人的攻势。

关卡要点

魔法森林

关卡会遇见的敌人有骷髅战士、弗兰肯、蝙蝠、骑士。需要注意左侧与右侧的桥梁，优先消灭地上的弗兰肯和天上的蝙蝠。骑士需要先打落头盔再攻击头部一击消灭。总体难度不会太大。

BOSS 是一名巨大的巫师，右上角的星座图表示 BOSS 的血量。只有在他双眼出现光圈时射击才能伤害到他。他发射魔法球或者冲撞的时候可以射击魔法球或光圈来抵御攻击。在他生命值消耗一定量后会开始召唤大量的杂兵，玩家需要赶快消灭杂兵再来对付 BOSS。

 本文对应游戏版本：V1.02

傀儡城堡

新敌人女巫会出场，消灭敌人优先级依然是先消灭弗兰肯，后期还会出现强化版的弗兰肯，攻击欲望会更高。场景需要注意的是右侧塔楼上会刷新出敌人；射击地面的炸药桶可以瞬间消灭小范围内的敌人。

BOSS 是一名巨大的泥土傀儡，右上角的星座图表示 BOSS 的血量。它的左手会丢出几团烈火，可以通过射击抵消。右手投掷巨石时需要连续射击数枪才能破坏掉。当 BOSS 锤地面时会召唤出少量杂兵，威胁不大。之后 BOSS 身上会出现几个光圈，射击便可对 BOSS 造成伤害。

极地冰崖

最弱的骷髅战士在此关会带上铁头盔，需要攻击两次才能消灭。相对之前的场景本关场景较为简单，只有前方和右方会刷新出敌人。

BOSS 是一只巨大的火龙，同样血量由右上角的星座图表示。当火龙抬头、嘴巴处有光圈时，天上会出现一只叼着南瓜的蝙蝠，击杀蝙蝠令南瓜掉落便可打断它的攻击。当它的头侧过去，嘴巴有光圈时通过射击便可打断。削减一定血量后，火龙的全身都会出现光圈，但此时火龙会飞到天上，玩家需在它快速移动的期间抓住机会，利用子弹时间来射击光圈，不然落到地上后光圈便会消失，只有当它又在天上飞的时候才能造成伤害。

奖杯攻略

白金综述

奖杯总数	27	铜杯	10	银杯	9	金杯	7	白金	1

作为一款小品级国产游戏，奖杯难度不高，对 PS VR 与 MOVE 使用熟练的玩家没有太大的难度。可以算作是一款练习操作 MOVE 用的精品游戏。

先选择普通难度打通全关。之后选择困难难度完成 SSS 评价与一些技巧奖杯，再选择简单难度完成全关卡无伤，即可白金。

全奖杯难度	1/10
白金所需时间	2小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需求	PS VR与1只MOVE

白金奖励（白金）
取得条件：解锁像素大作战所有金、银、铜奖杯

“鬼见愁”（金杯）
取得条件：一个关卡中杀死 60 个以上的鬼魂

Combo！（金杯）
取得条件：在一个关卡中完成 30 次 Combo！

评分：SSS（金杯）
取得条件：首次获得评分“SSS”
奖杯说明：分数 45W 以上即可。在困难难度下选择第一关，尽量保证杀敌 Combo 不断，如果分数不够的话可以在 BOSS 战中通过无限召唤的小怪来刷取分数。

意外（金杯）
取得条件：使用蝙蝠的南瓜同时炸死 4 个或以上数量的敌人
奖杯说明：高难度下击败叼着南瓜的蝙蝠，令南瓜掉落击杀掉 4 个以上的敌人。

碾压：魔法森林（金杯）
取得条件：未受伤害的情况下通关魔法森林关卡

碾压：傀儡城堡（金杯）
取得条件：未受伤害的情况下通关傀儡城堡关卡

碾压：极地冰崖（金杯）
取得条件：未受伤害的情况下通关极地冰崖关卡

弗兰肯克星：100（银杯）
取得条件：累计爆头击杀 100 个弗兰肯

骑士克星：100（银杯）
取得条件：累计爆头击杀 100 个骑士

骷髅战士克星：100（银杯）
取得条件：累计爆头击杀 100 个骷髅战士

女巫克星：100（银杯）
取得条件：累计爆头击杀 100 个女巫

评分：SS（银杯）
取得条件：首次获得评分“SS”或以上

子弹克星（银杯）
取得条件：在一个关卡战斗中累计消灭敌人 30 个子弹

评分：S（银杯）
取得条件：首次获得评分“S”或以上

评分：A（银杯）
取得条件：首次获得评分“A”或以上

照鬼（银杯）
取得条件：游戏中累计击杀 1000 只鬼魂

鬼魂猎手（铜杯）
取得条件：在游戏中累计击杀 500 个鬼魂

破坏（铜杯）
取得条件：使用场景炸药桶炸碎三个或者以上数量的敌人
奖杯说明：高难度下第二关非常轻松便能获得。

评分：B（铜杯）
取得条件：首次获得评分“B”或以上

评分：C（铜杯）
取得条件：首次获得评分“C”或以上

猎鬼（铜杯）
取得条件：游戏中累计击杀 100 只鬼魂

猎人天赋（铜杯）
取得条件：游戏中累计爆头 100 次

救命稻草（铜杯）
取得条件：在仅剩一滴血的模式下使用一个生命鬼
奖杯说明：低难度下令自己变成残血，然后等待携带生命值的幽灵出现击败即可。

扫射（铜杯）
取得条件：累计使用冲锋枪杀死 200 个敌人

谁也不放走（铜杯）
取得条件：一个关卡内累计误伤 10 个及以上数量的天使

贪婪（铜杯）
取得条件：累计在游戏中收集 200 个金币

虽然无论是包装还是宣传，都让人觉得本作会是一个恐怖游戏，不过受限于审核制度的问题，所以大家究竟玩到的会是怎样一款作品在进游戏之前也就应该心知肚明了。所以，在抛开了游戏关于惊悚氛围的营造之后，本作的顶多算是一款“黑暗童话”性质的解谜游戏而已，大家也可以将它看做是通过 VR 设备在自己家中进行的一场密室逃脱游戏。

文 简子君 美编 sienna

PS4

会哭的娃娃	上海东方明珠文化发展有限公司	文字冒险
Weeping Doll		中国版
2016年10月13日	本地1人	对应年龄：12岁以上
下载版售价为：68人民币		PS VR专用

操作列表

按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角（45° /次）
□键	打开背包
×键	确定移动

按键	作用
方向键	角色移动
R1/L1键	快速转动视角（45° /次）
R2/L2键	场景/道具互动（长按为组合道具）
OPTIONS键	暂停菜单

系统说明

移动 / 视角

为了协调 VR 设备对角色移动造成的一些限制，原本就没有动作要素的本作十分机智地选择了瞬移式移动操作（游戏里也确实叫做瞬移），玩家只需要向需要移动的位置推动左摇杆或者方向键，就会看到画面中出现一个类似灵魂出窍一般的人形虚影出现在对应的位置上。将虚影移动到需要的位置之后，按下 × 按键即可确定移动到当前位置。需要注意的是，此移动方式无法直接穿越障碍物，且有移动距离限制。向后移动时，玩家虽然看不到出现在后方的虚影，不过也是可以直接后退的。

移动视角的方式同样也有两种，无论是微调右摇杆还是使用 R1/L1 键来调整，玩家每次转动视角的角度都是 45° 。

场景互动

游戏中所有可以互动的道具都会被做出高亮提示，玩家此时只要将 VR 设备中出现在画面中心的小点对准该物品，即可按下 R2/L2 键进行互动操作（分别对应左右手）。按下一次按键后，可以看到目标物体被瞬间吸附到玩家手中，此时如果是类似钥匙一类可以与其他道具相互动的道具，我们只要瞄准需要互动的物体再次按下 R2/L2 键即可；而如果是漫无目的地再次按键的话，角色则会将手中的道具扔下。在游戏过程中，有一个谜题需要玩家双手分别拿上不同的道具并长按 R2/L2 键来进行道具组合。

道具背包

玩家拿到的当前没有用处的道具可以通过按下□键打开背包放入，打开背包后，玩家身边会出现许多小格子，此时只要将视线焦点对准小格子并对应地按下 R2 或 L2 键即可将道具放入背包。需要注意的是，背包实际上是以 360° 的形式将玩家包围的，所以道具建议都放在面前的位置方便选取。如果因为 VR 设备的缘故导致原本放在正面的道具跑到了其他位置，玩家只需要转动视角就可以将道具重新调整回正面。

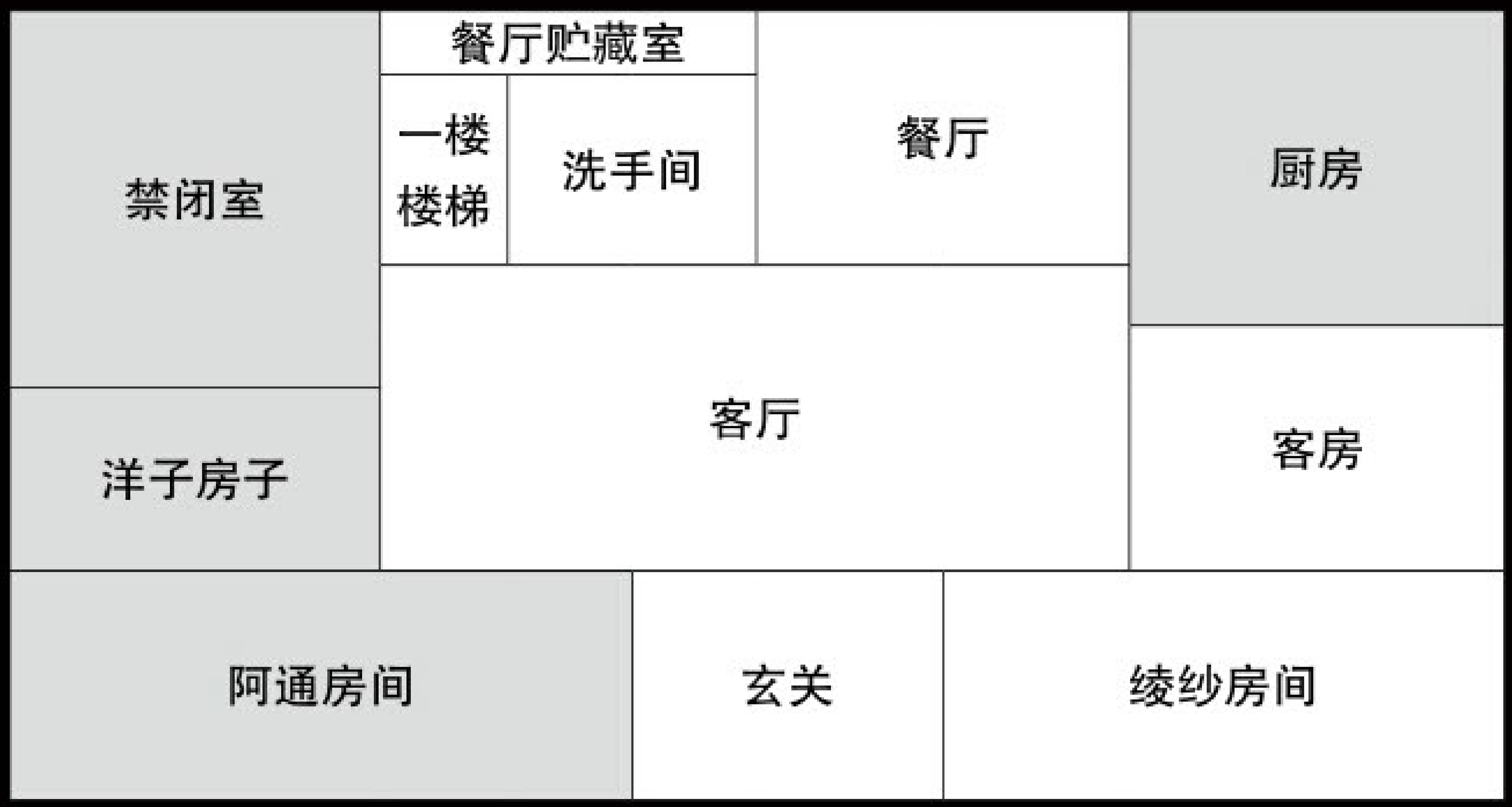
另外，必须提醒各位，取得道具后一定要及时放入背包中，不然如果拿在手中一不小心掉在一个不起眼的角度，可能就要下一周目再见了。

流程指引（无剧透）

进入游戏后，玩家会接到提示进入房间。进入阿通的房间后，需要找到进入客厅的钥匙。进入客厅后选择调查餐厅储藏室，触发剧情后通往二楼的楼梯开启。来到二楼先进入工作室完成谜题，离开房间经过一段小插曲后进入卧室，完成卧室谜题后回到一层客厅，进入右手边洋子的房间完成谜题。根据获得的机关提示进入禁闭室，从禁闭室出来后再回到洋子房间拾取关键道具。最后，来到二楼收藏室调查后，下楼即可完成游戏。

场景地图

一层地图



关键道具

阿通房间	
帽子	进入房间后在床上找到帽子并与房间角落的衣架互动后即可解锁相应奖杯。
客厅钥匙	就在通往客厅大门右手边的柜子里。
房间谜题	–

客厅	
家庭合照	位于客厅沙发前面的桌子上，调查后解锁相应奖杯。
房间谜题	–

客房	
收音机	位于房间左边位置，调查后获得对应奖杯。
房间谜题	–

禁闭室	
–	–
房间谜题	离开此房间时需要依照同样的方法转动出口处的灯具打开开关。

厨房	
餐盘	位于房间左边位置，调查后获得对应奖杯。
房间谜题	–

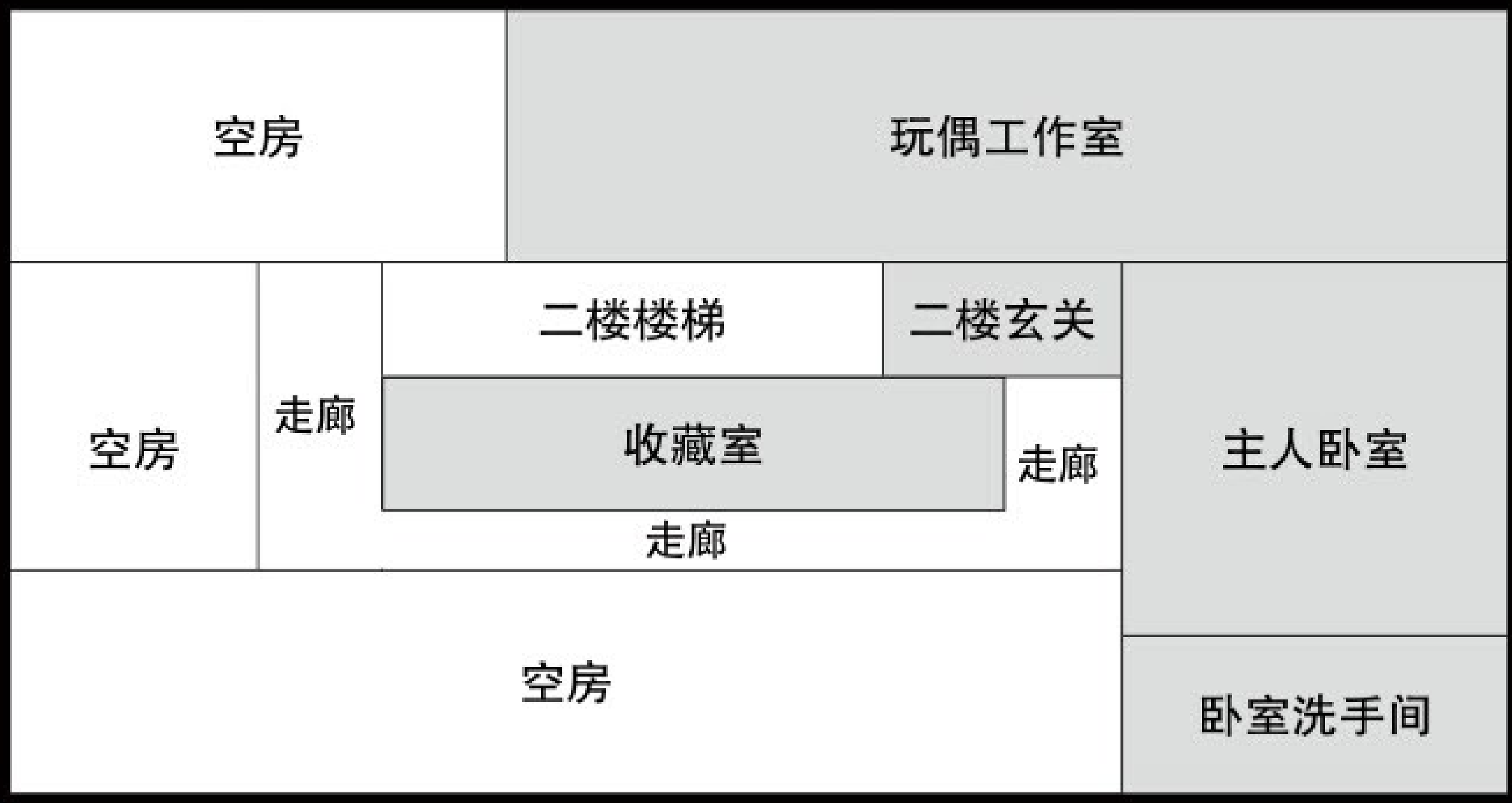
餐厅	
大门	初次进入此房间触发剧情后，我们需要在完成主人卧室流程后重新调查此处，点击餐厅的门即可解锁奖杯“餐厅秘密”，随后在完成禁闭室的流程后再次回到这处打开餐厅的门即可解锁奖杯“小心谨慎”。
房间谜题	–

洗手间	
房间	在完成主人卧室的解密下楼后，调查洗手间即可解锁奖杯“浴室秘密”。
房间谜题	–

绫纱房间	
大门	无法进入调查后获得对应奖杯。
房间谜题	–

洋子房间	
拼图	除了散落在房间内的拼图外，房间中间的火车玩具处，需要将两节车厢相连并互动，之后即可获得一个钥匙打开钢琴右边的箱子。
箱子	房间内的箱子里除了有拼图外，左手边的锤子一定要记得拿起来解锁奖杯“失物再现”。
柜子	从禁闭室出来后，房间内原本锁着的柜子会被打开，在里面的红色鞋子下面可以找到打开二楼收藏室的钥匙。
房间谜题	除了小火车的互动谜题外，完成拼图后我们可以看到提示要求我们按照“顺逆顺顺逆”的顺序与客厅走廊旁边的灯具互动。

二层地图



关键道具

玩偶工作室	
玩偶部件	在房间内共可以找到三个身子和三个头部共六个部件，将他们组装成三个完整的玩偶即可。
锤子	正对大门工作台上的锤子，互动后可以解锁奖杯“莫名丢失”。
房间谜题	将玩偶组装完成后，来到壁炉上将它们放在对应位置并与下方的机关互动即可在画像上的暗阁获得钥匙，这个钥匙可以打开衣橱触发接下来的剧情。

二楼玄关	
电话	与此处的电话互动即可解锁奖杯“通讯中断”。

收藏室	
柜子	此房间正面有一个柜子，使用之前在卧室中获得的钥匙即可开启此柜子。
房间谜题	–

主人卧室	
留声机	调查房间内的留声机后即可获得奖杯“童谣萦回”。
房间谜题	播放留声机后，可以从童谣得到提示，此时与场景中的大钟互动，将时间拨到九点钟后就可以将钟表打开，在此处获得打开洗手间大门的钥匙。进入洗手间后，与浴池互动将水放干获得另外一把钥匙。此钥匙可以帮助我们打开外面电视机下面的抽屉，在抽屉内获得合影和一把关键钥匙，根据合影上面的数字与密码柜互动，打开柜子后获得离开房间的齿轮。

奖杯列表

本作的奖杯难度相当之低，基本上一周目不看奖杯列表也有很大几率解锁全奖杯，不过因为没有白金所以奖杯价值不高。熟悉游戏流程后，基本上十五到二十分钟左右即可解锁全部奖杯。

奖杯总数	14	铜杯	11	银杯	2	金杯	1	白金	0

全奖杯难度	1/10
全奖杯所需时间	1 小时以内
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无会错过的奖杯	无
奖杯 BUG	无
特殊需求	–

不速之客（铜杯）
取得条件：将阿通的帽子挂于衣帽架上

四口之家（铜杯）
取得条件：找到家庭合照

禁闭之夜（铜杯）
取得条件：试图打开绫纱的房门

午夜童话（铜杯）
取得条件：打开收音机

一日三餐（铜杯）
取得条件：找到绫纱的餐盘

通讯中断（铜杯）
取得条件：试图拨打电话

莫名丢失（铜杯）
取得条件：找到老爷的新锤子

失物再现（铜杯）
取得条件：找到老爷丢失的锤子

童谣萦回（铜杯）
取得条件：播放留声机

结婚纪念（铜杯）
取得条件：拾起主人卧室中的结婚照

浴室秘密（铜杯）
取得条件：完成主人卧室流程后打开一楼卫生间的门

餐厅秘密（银杯）
取得条件：完成主人卧室流程后点击餐厅的门

小心谨慎（银杯）
取得条件：完成禁闭室流程后打开餐厅的门

逃出生天（金杯）
取得条件：完成整个故事

资讯汇聚 | 聚焦国行 LICENSED GAMES | 特别企划 | 奖杯珍藏 | 深度特攻

文 六等星 美编 sienna

陷落之王

PS4

陷落之王	CI Games	动作角色扮演
Lords ot the Fallen		中国版
2016年8月28日	本地1人	对应年龄：18岁以上
售价为：228人民币		无对应周边

国行游戏一直以来引进的都是些动漫向、卡通向的游戏，这一次作为一款带有战斗元素的动作 RPG 游戏能够过审在玩家群中引起了不小的轰动。虽说官方从未进行宣传，但大家也可以通过最常用的渠道获得这款国行独占中文作品。相信国行未来游戏审核机制将会越来越人性化与正规化，为玩家们带来更多的游戏选择。

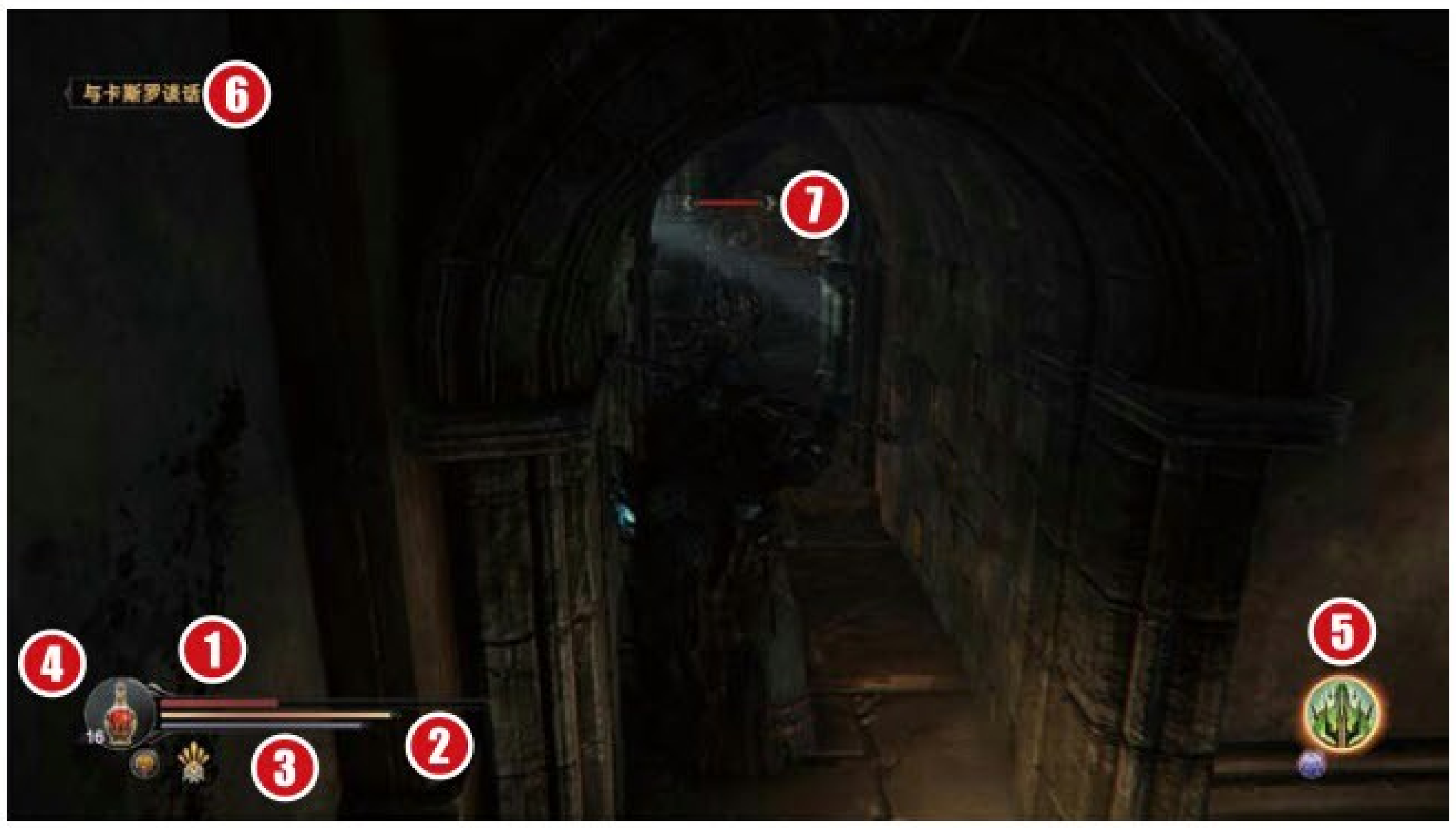
系统详解

游戏总共有 4 个存档位置，在开始新游戏时需要从三种技能类型与三种职业中各选择其一，也就是说总共有 9 种组合供玩家选择。虽说是类“《魂》系列”的游戏，但是游戏总共只有三个周目，每个周目可以切换不同技能类型并继承之前的技能，在三周目时玩家可以拥有全部的总计 12 种技能。但同时三周目如果还无法达成全部收集 & 技巧奖杯的话，只能重开新角色了，不过游戏收集简单，后文收集会有多于白金所需收集品的流程攻略。

操作

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角转动
L2	副手装备
L1	防御
R3	锁定
R2	重攻击
R1	轻攻击
△	切换单持/双持/护手
□	（轻按）切换物品/（按住）使用物品
○	（轻按）切换技能/（按住）使用技能
×	冲刺/翻滚
触控板	装备面板
方向键→	切换武器
方向键←	切换护手形态
Options	暂停菜单
x+L1	冲刺途中按下L1盾牌冲刺

战斗界面



1：生命值
2：能量值
3：法力值
4：当前物品与切换物品
5：当前技能与切换技能
6：任务要求
7：怪物血量

地图设定

地图没有传送点，当解决完第一个BOSS后才会开启第一个保存、成长、回复生命值的红水晶。不过比较友好的是场景的怪物一旦死亡，除非玩家死亡或者切换场景，怪物是不予刷新的。击杀每一只怪物，得到的经验值都会成长，得到的经验将会越来越多，一旦

使用红水晶回复生命值或消耗经验后，经验值的成长就会重置。由于这个设定，地图探索将更加的简单与方便。

作战策略

游戏虽说是类“《魂》系列”操作，但是节奏感全然不同，整体动作的缓慢给许多刚刚接触本游戏的玩家带来极大的不适应。似乎一刀脱离的操作都显得十分困难，更别说利用武器的硬直屈死怪物，反而是自己被怪物包围不知所措。本作更加倾向于跳劈与盾牌的运用。

在冲刺过程中按下重攻击即可使用跳劈，而在冲刺过程中按下防御也可以使用盾牌冲刺，盾牌冲刺可以击破场景中的碎墙或将敌人撞倒或硬直（根据敌人不同），因此可以在冲刺过程中使出盾牌冲刺的瞬间，再按下R2键重攻击使出跳劈，如果体力条足够还可以接着按下R1键追加一次轻攻击，这样在确保打出伤害的同时，能够有足够的时间脱离敌人的攻击范围。

对于BOSS而言，具有大硬直的招式皆可以追加跳劈一次然后迅速逃离辅以护手的攻击来消耗血量。

符文系统

玩家击杀怪物或者开启宝箱都能够获得符文碎片，在击败第三名BOSS后来到洛加世界触发剧情即可开启符文系统，解锁符文可以消耗一定的经验来获得更好的品质，无暇为最高品质。镶嵌在不同的部位能够获得不同的效果。

推荐武器前期选择毒素符文来弥补攻击力低的不足，后期选择幸运符文来大幅度提升攻击力。护甲也选择幸运符文，其效果“装备能力”的意思为提升相应的负重单位，以便穿上更厚重的盔甲。盾牌则因人而异，提升防御或者提升格挡能量损失百分比亦可。护手的话推荐火焰符文，伤害提升显著。

防具选择

游戏中总共有22套护具，护具分为头、胸、手、脚四件，属性有防御、姿势、重量。其中防御与抵挡伤害有着直接关系，而且成长明显。而姿势关系到被怪击中后的硬直时间，太过低的话还会被怪物击飞。后期如果负重允许，一套高护甲的重型装备哪怕是在BOSS战中也显得极其强势，高姿势可以正面对抗各种小怪的攻击。

武器盾牌选择

游戏中的装备分为橙色史诗、紫色稀有、蓝色优秀与白色普通。其中史诗武器都会附加特殊效果。武器的类型有剑、战锤、斧头、匕首、短剑、拳套、巨锤、巨斧，长柄剑、法杖。希望武器手感好的推荐使用剑、短剑、法杖（近战武器），而喜欢一刀脱离的玩家推荐巨剑，其中也不乏类似爪刃这种奇特的BOSS武器。

盾牌分为塔盾、鸢盾、小圆盾。只需选择100%格挡效率即可，当然姿势越高的盾牌，盾牌冲刺的效果也越优秀。后期获得的虚空盾牌自带3个孔位，可谓最强防御盾牌。

速通角色成长路线推荐

游戏的成长路线还算比较丰富，对于只想通关的读者来说，推荐一周目选择欺诈法术，战士职业，加点则是主信仰解锁3级暗影潜行，力量到15足够拿起第三BOSS的武器利刃，这这把武器的重攻击能无视距离与场景攻击到敌人并且让其陷入硬直状态，辅以护手的攻击，成为一名信仰盗贼战士。二周目迅速洗点，将力量加到34拿起和平缔造者并镶嵌无暇幸运符文令攻击力达到530+（后文介绍获取方法），信仰21解锁暗影潜行，其余可以自由分配生命或者耐力，使用3级的暗影潜行几乎可以两刀解决所有的BOSS，暗影潜行的隐身也可以加快跑图速度。

一周目白金收集要素流程攻略

注：仅包含白金所需的收集要素而非100%全收集攻略。

城堡修道院北侧

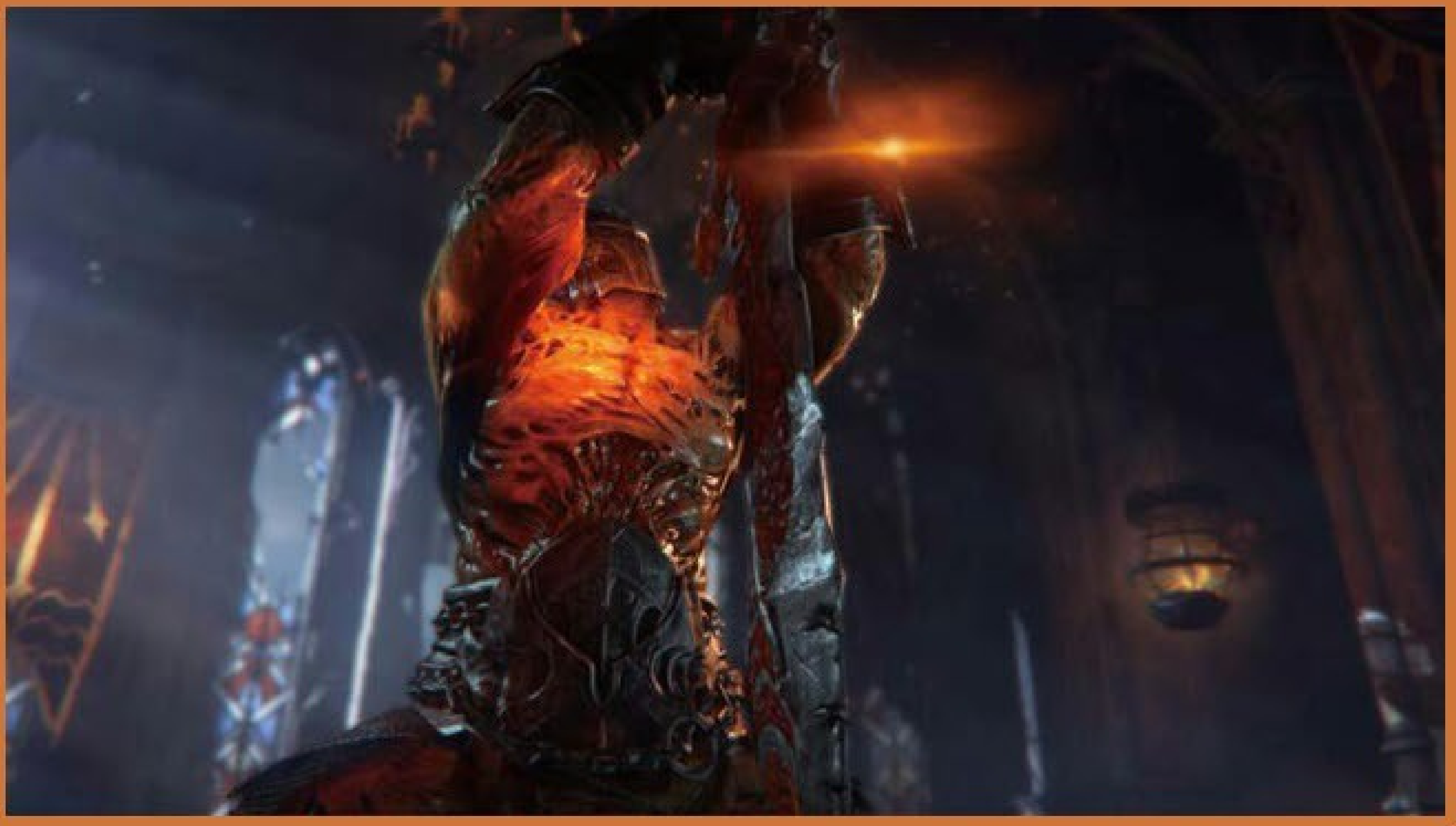
开场后会遇见第一名敌人斧头兵，虽说体型巨大，但却是全游戏中最弱的敌人。绕后解决上楼梯与NPC触发剧情。老法师卡斯罗会告诉你任务目标，至于对话无须多虑，选择最后一项快速结束对话后在其身后获得录音“感染者：守卫”。之后再下楼梯，打开右侧一扇木门前行。进来后会遇见新敌人感染者。下楼梯解决掉两名感染者，在角落处两个书架后面有一个隐藏房间，翻滚过去获得空瓶子。上楼梯在通道旁的末端能获得录音“感染者：病入骨髓”。进入通道解决两只感染者，右侧的梯子下去获得任务物品巨型钥匙。回身上楼梯获得录音“僧侣手记”。继续前行能遇见还未解锁的试炼水晶1。前行到一个阳台处落下，回到卡斯罗处对话，然后打开旁边的大门进入第一场BOSS战。

初战之室BOSS——首席典狱官

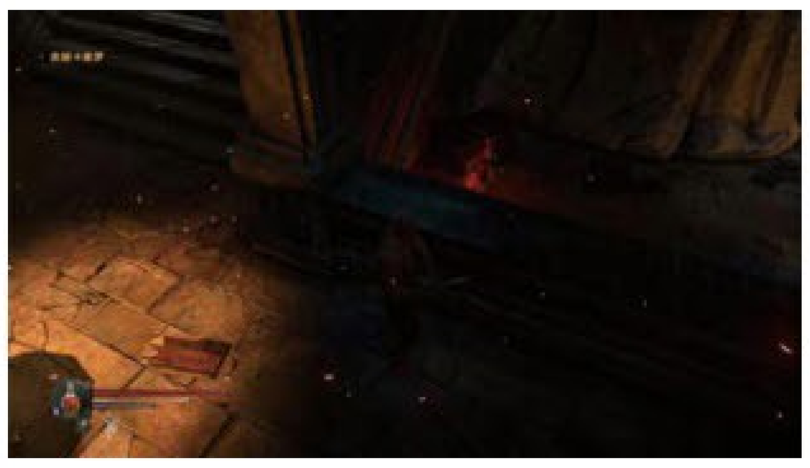
特殊奖励：无伤击败BOSS，开场被盾牌击飞不算伤害。

典狱官分为4个阶段，每个阶段25%的生命。由于玩家还不能成长属性，故推荐奖将全身防具包括盾牌全部卸下，武器双持进行战斗。在前面三个阶段，典狱官的攻击分别为4段挥刀，盾牌冲刺，重劈（带冲击波）。在典狱官冲刺到尽头时可以跳劈一次然后迅速逃离，重劈时顺着BOSS顺时针移动可以跳劈一次。当BOSS进入最终阶段会将盔甲与盾牌全部卸掉，并且连续进行八九次回旋攻击，只能等回旋攻击完毕或者重劈时进行跳劈。只要不贪刀无伤难度还是挺小的。

解决掉BOSS后回到之前的试炼水晶1处，为第一个宝藏试炼，打开三个宝箱获得饰品（忠实信徒）、空瓶子和一堆消耗品后离开。



城堡旋转楼梯



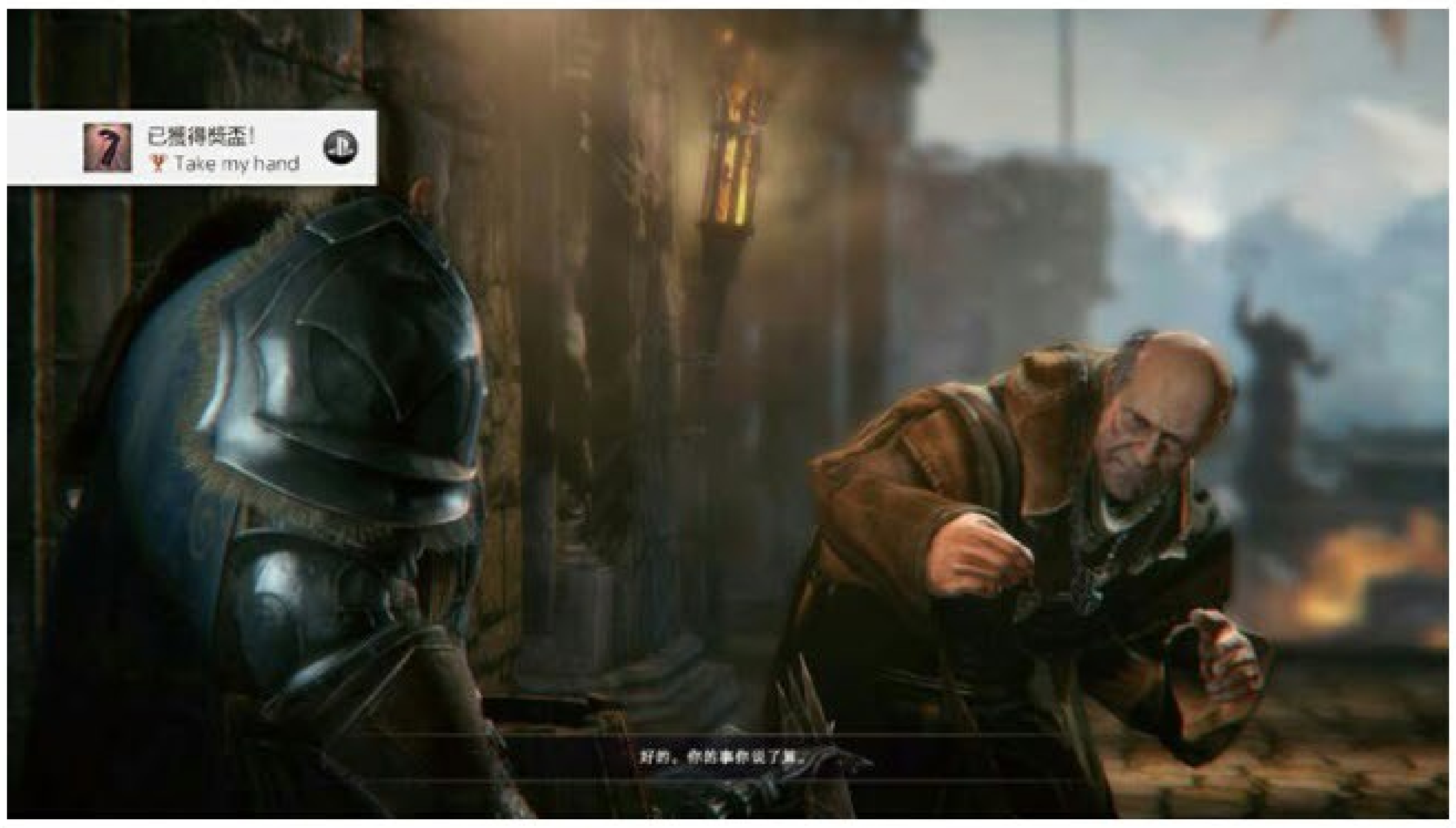
从BOSS房间出来，右边解决掉两名感染者获得录音“古老传说：三位英雄”。 不下楼梯沿着通道走，在一个火盆后面获得猎手套装（根据选择职业不同而改变）。下楼梯击败一名斧头兵后，在有两扇未开木门的过道，可以在雕像身后看到并获得修道院北侧楼门钥匙。

打开两扇木门解决掉两只感染者，获得录音“洛加士兵：村民手记”。中间的宝箱可以获得武器僧侣法杖。在宝箱后可以使用盾牌的冲刺技能打开一间隐藏房间，捡

取到小地窖钥匙，深处关系到支线奖杯，现在暂时不进去探索。现在通过初战之室回到一开始卡斯罗的地方。在游戏一开始打开木门正上方有一块白色窗布，通过二楼的平台能够跳过去。利用钥匙打开门获得重要物品英雄残片。回到旋转楼梯来到底层获得录音“陷落之王：他们的目的”。解决掉两名感染者打开宝箱获得神官套装（根据选择职业不同而改变），接着从大门离开。

城门

来到城堡外面，左侧是存档点。右侧下来解决掉两名感染者与斧头兵。触发两侧的开关打开中间的闸门一路前行，途中会遇见新的敌人盗贼，这种拥有盾牌的敌人较为麻烦，玩家需要善用盾牌冲刺来攻击。在墙洞中会遇见支线剧情NPC，选择“好的”砍掉NPC手臂以进行剧情，再选择“拿着这瓶药剂”，确保任务NPC存活。虽然少了瓶药剂，但是可以获得500经验与武器屠夫。往前走解决掉三名感染者，打开宝箱获得匀称套装，回头从NPC旁边的木门进去，解决掉两只小蜘蛛，打开旁边的宝箱获得热血套装头胸。看到通道先不通过，往左边的梯子下来，打开木门遇见新敌人弓箭手。杀掉弓箭手上楼梯，右转进门会有一名盗贼埋伏，解决后在旁边获得录音“守夜：第九夜”。另一边还有一个符文宝箱，符文的数量是不缺的，可以随意消耗。箱子里面是活力套装头手脚。沿着宝箱左边的楼梯上去，解决掉一名斧头兵后下楼梯，打开旁边的机关来开启闸门。回身朝着闪光处行动，触发剧情获得法术武器神秘护手。继续往前走解决掉盗贼和高处的弓箭兵，这个地方左边还有录音“超强力量：护手”。



南瞭望塔

往左走来到存档水晶处会触发支线任务剧情，名叫叶卡的女子会将一名僧侣丢下城墙，选择“别把他扔下去”。之后选择“我要走了”离开即可。回头登上南瞭望塔解决掉敌人，然后来到楼下解决一名斧头兵获得录音“严酷之地：魅力外表”。旁边的一个宝箱获得武器生死秘密。旁边一扇门后往上的楼梯，打开宝箱获得活力套装胸和武器痛楚。另外一个向下的楼梯

会遇见新敌人大蜘蛛，伤害很高，旁边的宝箱获得武器钉刺。回身上楼，再回到瞭望塔顶端的位置观察悬崖边缘，发现一个木架，跳下去获得塔楼钥匙。从旁边的栈桥走到尽头解决弓箭手和感染者，打开锁着的木门发现录音“守夜：第六夜”。往前消灭一名感染者打开门出去，消灭一名斧头兵打开宝箱获得武器命运。一直沿着栈道走到头解决弓箭兵打开宝箱获得武器偏见。回身上楼打开木门，解决掉两名感染者和一名斧头兵，捡取道具叶卡的匕首，旁边的宝箱获得套装热血手脚。往上走来到城墙外面，前往存档点将匕首交给叶卡，获得地下墓穴钥匙和800经验。

审判者广场BOSS——指挥官

拉开叶卡旁边的机关进入审判者广场。开始会有两只怪物上来。注意，先解决其中一只，然后前往广场左边的雕像处。从左往右依次为猎手、战士、神官的雕像，选择自己职业雕像将之前拿到的英雄残片放在上面，然后再解决掉剩余的一只小怪。

特殊奖励：不使用防御击杀BOSS。

玩家只需要全程不按L1键即可。双持武器进行战斗，当BOSS架盾或者召唤小怪，解决掉小怪后都可以有很长的攻击时间，并且之前获得的神秘护手可以无视盾牌直接攻击。BOSS的攻击欲望也不高，即使不使用防御难度也不大。需要注意BOSS战进行到一半的时候BOSS会击碎玩家之前放置了英雄残片的雕像，千万不要操之过急将BOSS杀害，这关系到一个奖杯的获取。

纪念碑

解决掉BOSS后从身后右边的楼梯上去，会触发一段剧情，两名受伤的士兵不允许主角进入城堡。剧情结束后回身进入试炼水晶2，追随着光团移动，包括最初的宝箱共计三个宝箱，确认全部开启后即可返回。出来后右手边有一条小路，发现新的敌人盾兵，在盾兵前面获得重要物品血色燧石。盾兵一直架盾非常麻烦，利用盾牌冲刺的技能可以直接破盾攻击，值得注意的是盾牌需要装备鸢盾以上级别。再往前解决掉一名弓箭手后获得录音“守夜：第四夜”。前面还无法通过，回头来到一棵巨大的枯树下面，朝另一个方向前进，在枯树下方可以看到录音“守夜：昨夜”。击杀掉盾兵、两名弓箭手、一名盗

贼后看到存档水晶。走水晶左边，会遇见新手劝退新敌人骑士。骑士伤害很高，两刀基本就被带走。推荐骑士向你跑来时用盾牌冲刺+跳劈来耗血。这里怪物的血量伤害都要远比之前的高上许多，小心地清理完这片区域，打开旁边的符文宝箱获得空瓶子和武器守护神。一直向前还会遇见两名骑士，并看到一扇回到城堡的木门，但还不能使用。木门左边用盾牌冲刺打开隐藏房间，打开宝箱获得武器盲疾。

外墙

回到之前的存档点，走进右边的建筑内，击杀掉一名盗贼在脚边获得录音“洛加士兵：卫兵手记”，身后的木门还无法打开。从另一边走出建筑去，击杀掉两名盾兵后看到一个门洞。门洞左边有一扇锁着的木门，在木门左侧还有一道上去的楼梯。上楼梯解决掉两名弓箭手和一名盗贼。利用血色燧石点燃柴堆，获得1000点经验并触发一个无奖杯支线任务。从另一侧下楼解决掉一名斧头兵，在旁边一个有拉杆的小房间内打开宝箱，获得空瓶子和两面盾牌。原路返回到门洞处，往前走会遇见新敌人狂暴者，非常麻烦的怪物。被其打中硬直很大，两只以上围殴会被连招到死。用盾牌冲刺撞倒后再攻击。途中还能遇见未开启的试炼水晶3。再往前进入到墓园门口，还能发现试炼水晶6，不需要在意，之后流程还会回来。在旁边遇见NPC卡斯罗，对话后存档水晶旁捡取人类遗骸。试炼水晶旁边宝箱获得武器钢制匕首和武器抗争。

墓地BOSS——狂热信徒

特殊奖励：让BOSS击杀掉两名狂暴者。

BOSS分为4段血条，每段25%。血量每下降一阶段便会触发一次全屏攻击。玩家需要躲进场景中的庙宇内躲避。当BOSS两次挥击后可以马上接一次跳劈，然后BOSS必定会捶地板，马上拉开距离，等捶地板完后再一次跳劈。当第一段血被打掉后，BOSS会在场景中召唤两只狂暴者，在孵化出之前马上解决掉BOSS一段血条，当BOSS全屏攻击时躲进庙宇架盾，让全屏攻击击杀掉两名狂暴者即可。

战斗结束后搜刮场景获得录音“次元：神庙”、录音“古老传说：凯尔的墓地”以及4个人类遗骸。

扫尾

回到试炼水晶3，进入后为竞技场挑战。踩中间的机关便会刷出怪物。解决三波后再踩机关打开黄金宝箱获得属性点残片与饰品负重。继续往回走，来到之前无法打开木门的左边楼梯上去。再下到楼下的边缘，可以看到下方有一个宝箱，跳下去打开获得空瓶子和武器守卫者巨剑。往前走获得录音“严酷之地：恐怖墓地”。

再往前走又回到了墓地，与卡斯罗对话即可打开通道前往洛加世界。

次元之间的桥梁

进入洛加世界，播放一段动画后，通过桥梁会遇见工匠大师，在这里我们可以进行符文的解锁和镶嵌，付出一点经验值来解锁符文能够获得更好的属性。工匠大师还会交给我们一个支线任务，寻找一颗穿越空间的水晶。继续向前在存档点进行回复，与旁边的叶卡对话继续进行支线，选择“我会留意打探更多情况”，会让我们帮忙找寻5块石板。前方的大门锁着还无法进入，面向大门，我们选择进入大门右边的小厅。

东侧前厅

进来后下方会有两名盗贼和一名新敌人屠夫。他会使用远程弓箭以及投掷燃烧弹，而且还会使用血瓶回血。从下方一道梯子来到另一处高台，前方会有一个能量残片，回头跳过楼梯口达到另一边解决一名盗贼，发现录音“古老传说：工匠大师的最爱”旁边的宝箱能得到武器迷失之枪。回到下层会发现一扇关闭的铁栅门。打开进入解决弓箭手和盾兵，获得古代石板1。接着拉开旁边的机关后回到次元之间的桥梁。

西侧前厅

这次往左边进入西侧前厅，一进来就可以打开宝箱获得套装智慧头胸。楼下会有新敌人恶犬，不过威胁度很低。同样西侧前厅下方也有一扇铁栅门，打开后拉动机关，打通东侧前厅与西侧前厅的路。机关旁边的红色符文宝箱暂时还无法打开。

永恒火焰

回到存档点会发现锁着的大门打开，进入遇见新的敌人暴君。这是一个比较棘手的敌人，重点在于不找到其心脏便无法将它杀死。

当他残血时可以看到一根红色的能量在给其输血，需要将源头的心脏捡取才能将其杀死。心脏都保存在一个造型奇特的罐子中，第一名暴君的心脏就在大门左边。杀死暴君获得西侧前厅的小钥匙，在广场中还能捡取到一个空瓶子。回到西侧前厅，一道楼梯可以来到二楼，解决掉弓箭手打开旁边的铁栅门。进入后获得古代石板2。打开宝箱获得套装狡诈腿。

全景

回到永恒火焰广场，对面会有一段楼梯来到新场景全景。上来解决掉几个敌人后向左走。在一个圆形小广场会遇见新的敌人喷火兽。需要注意其残血时会蓄力回血，不要前去打断，靠近会被灼烧而且伤害很高。旁边一名屠夫背后还有一个宝箱，获得武器暗刺，附近还有个录音“次元：时空裂缝”。从喷火兽旁边的楼梯下去回到西侧前厅，刚下来后解决掉一名盾兵，右边一道铁栅门打开，打开里面的机关，开启通往永恒火焰的捷径。继续往前走会遇见新敌人咒术师。最为棘手的敌人，会不停使用法术弹，还会使用吸血术，在释放闪电盾的时候不要进行攻击，会有防弹伤害，他在死亡时还会自爆伤害巨大。旁边捡取古代石板3，右边还有一扇符文铁栅门，里面的宝箱可以获得空瓶子和饰品贪婪。前方还会遇见一名骑士，背后获得双角盾牌。往前出来到永恒火焰，回到全景，注意左边有一尊白色的洛加雕像，雕像左边有一条很隐蔽的小路。

遗弃区域

沿着小路向前，解决一只喷火兽。回头走到楼梯的下方发现一个存档点。旁边还有一条小道进入一个洞窟。小心移动防止摔死，沿着左边走打开宝箱获得套装狮鹫腿和法术技能点。继续往前会有一只蜘蛛，小心移动让其摔死，往前获得古代石板4。出来后解决一只小蜘蛛一只大蜘蛛，打开宝箱获得武器自负。原路回到存档点处，走回大路。前方三岔路口先走左边，会遇见一只喷火兽，还会窜出两只狂暴者。角落中的宝箱可以获得武器飞翼和套装智慧手脚。回到三岔路口，高处一棵枯树下有一名铁匠和三只恶犬。解决后左边发现录音“次元：我的珍宝”。右边两名弓箭手发现一个特殊罐子，里面是下方暴君的心脏。旁边的宝箱可以获得套装狮鹫头手。解决掉弓箭手和暴君，往前走拉下机关进入新场景。

神圣走廊

一进来就会遭遇一名盾兵，右侧还有一名骑士。盾兵身后的门还无法进去，需要踩右侧尽头的机关后马上跑回来才能进入，打开宝箱获得套装狡诈头胸手。由旁边的门跳出来到下方捡取古代石板5。

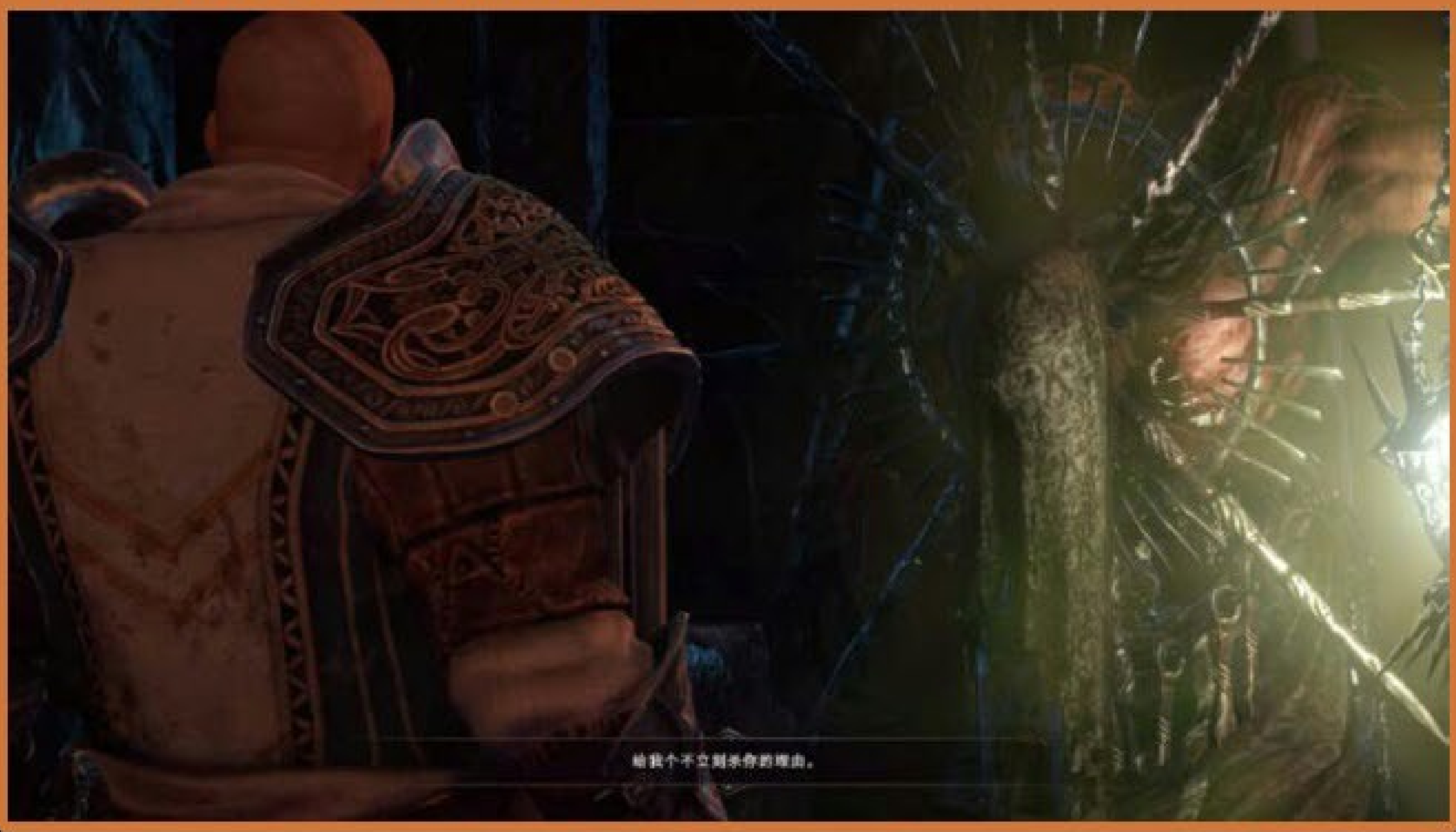
沿着楼梯下去会遇见暴君，心脏罐子就在其身后，击败后获得武器暴君。打开暴君身后的大门，左边的宝箱获得套装狮鹫胸。右边则是录音“严酷之地：残暴物种”。继续往前解决掉一名弓箭手后，试炼水晶4的左侧便是BOSS战。

传送门BOSS——渗透者

特殊奖励：在场景中火盆燃烧前战胜BOSS。

BOSS的血条分为两段，主要攻击手段为爪子挥舞两下，当玩家足够接近时会有第三下下劈。招式结束后都可以接一下跳劈。当距离过远会发射骨头击晕玩家，或是跳踩过来。进入二阶段，BOSS会在场地中产卵，如果玩家踩上去会造成眩晕，一段时间后BOSS还会从这些卵上汲取生命值。由于需要限时胜利，穿上最厚重的装备直接和BOSS对砍也是不错的选择。

解决掉BOSS后回到进来的入口，进入试炼水晶4。打开面前的三个宝箱分别获得空瓶子、武器铁律、一些残片。从试炼水晶出来后，在BOSS房另一头遇见叶卡，交出5个古代石板。叶卡旁边获得武器乌拉斯。沿着楼梯走会触发剧情洛加瘸子兵。对话选择接取支线任务“人类遗骸”。这个收集品在之前已经收集了一部分。先走瘸子兵右边打开捷径，再走左边会遇见一只暴君，暴君的心脏在右边楼梯上面，一名弓箭手的身后。拉开旁边的机关可以回到全景场景。往前走会触发剧情，遇见两名逃兵，他们交代玩家去消灭西侧前厅的敌人，再次对话询问躺在地上的人“怎么了“交出一瓶药剂。下楼梯回到永恒火焰，解决掉一只喷火兽和两名弓箭手，进入西侧前厅。会发现场景中多了一只喷火兽，清空怪物后回去找逃兵对话获得500点经验和武器守护者。接着我们就可以离开洛加世界了，当路过铁匠时会触发剧情，之后我们可以在任意场景的铁砧处使用符文强化武器。



地下墓地

出来后在前方一个濒死的士兵前触发剧情，得知前去的目的地并拾取物品人类纹身。再次前往墓地，里面会遇见新敌人审判者，

也就是第一个BOSS，击败后获得武器破坏者。打开审判者身后的大门进入到地下墓地。在存档点右转遇见骑士，骑士右边有一间符文房间，打开里面的宝箱获得武器我的战斧。回到通道，右侧有一条支路，转进去左边有一扇木门，里面是试炼水晶5，旁边还有一个人类遗骸。出来继续沿着支路到达古老墓室。看到前方有一名感染者，左边有一个宝箱获得武器固手。接着朝另一边走，左手边有一扇木门，在天花板上挂着一只蜘蛛，房间里面的宝箱获得套装当代传奇头脚胸。退出来继续往前走下台阶。

三岔路房间

下来后会遇见一名感染者和一名弓箭手，弓箭手脚下能获得一个人类遗骸。前方有三条岔路，先走左侧，门口有一个人类遗骸。上楼梯解决掉三名感染者后获得录音“研究：净化”，旁边的符文宝箱获得套装冷血脚胸，旁边的机关还能打开回到存档点的捷径。回到三岔路房间朝右走，解决掉两名感染者进入矿场。解决掉一名盾兵后，左边的房间获得录音“古老传说：凯尔之剑”，旁边还有一个支线任务点，暂时无法触发。前方有一个大坑的房间，通往之前的瞭望塔。再次回到三岔路房间，这次走中间上楼梯，左边发现人类遗骸。直走又发现一个有大坑的房间，解决掉屠夫将坑边上的尸体推下去解锁奖杯，之后会刷出一只恶犬，墙边还有录音“黑暗契约：变种”。从房间出来先下楼梯，在两只小蜘蛛中间右侧有一块木板挡住的通道，打碎木板左边会有一个锁着的金属门。继续向前，不上岔路，尽头的木门后打开宝箱获得武器血疾。再从岔路上去，前方和背后各有一个人类遗骸。激活地上的踏板，然后马上跑回之前锁着的铁门获得人类遗骸和武器闪亮的战斧，拉动地上的机关可以出去。往回走上楼梯，前方有一根木板搭在深坑上，直接跳过去获得人类遗骸。

死亡之井

进入死亡之井，路口的右侧获得录音“监牢：照看”，左侧打开宝箱获得套装协调。入口的对面会有楼梯进入到死亡之井的二楼。一直往前进入到圆形牢房。

圆形牢房

刚一进来就会遇见一名骑士，前方捡取录音“研究：疑惑”。在存档点存档后，上楼梯解决弓箭手打开宝箱获得套装当代传奇手。下来进入圆形牢房，沿着顺时针方向探索，门口就能获得一个人类遗骸。经过两个牢房时拉动第一个开关打开三间牢房，分别获得录音“严酷之地：无名之怒”、人类遗骸。继续往前，在捡取了两个人类遗骸后会窜出一名感染者，拉动旁边机关打开两个牢房分别获得武器先锋之刃和人类遗骸。向前捡取一个人类遗骸，旁边会有一名NPC向你寻求帮助，但是前方的机关没有把手。继续向前拉动第四个机关，打开三个牢房分别获得两个人类遗骸和录音“监牢：政治犯”，在录音牢房的右侧用盾牌冲刺撞开获得武器传家宝，在获得录音“古老传说：凯尔之剑”的地方将这把武器放在棺材上就能获得品质更好的武器传家宝。继续向前，左边一个打开的牢房获得录音“监牢：烙印者”。出来拉动墙上的机关，前方雕像下面捡取人类遗骸。继续向前无视岔路，在木门里面获得道具拉杆把手。回去使用拉杆把手，打开牢房NPC会叫玩家杀害他，完成任务获得1500点经验和一个法术点残片，右边的房间获得盾牌格挡者。继续向前，在环绕圆形牢房一周的尽头拉动机关，获得录音“古老传说：温斯的战锤”。现在回到雕像对面的岔路，岔路里的宝箱可以获得牢房钥匙。身后的牢房分别关押着两名不同的NPC，只能选择救其中一人，会获得不同的饰品奖励。拉开尽头的机关，击杀掉一名感染者和盾兵，捡取录音“我们的新家：地下深处”。

▲打开BOSS大门的其中一个机关。

大坑

走左边的楼梯下来，击杀掉一名骑士来到一个和死亡之井很像的场景。解决掉三名狂暴者和弓箭手，场景内有一个人类遗骸，一个符文宝箱获得武器疮痂。在宝箱对面有一个踏板，使用祷告者技能踩住踏板，然后前往之前骑士旁边的木门房间，调查雕像获得武器血浴。这件密室对面的木门能获得录音“我们的新家：尽头”。接着回到圆形牢房，从另一边有两段台阶的楼梯下去到达存档点。从楼梯下方过去解决盾兵和蜘蛛。旁边获得录音“古老传说：惹事鬼”和人类遗骸，如果之前没有遗漏这是第25个遗骸，能够获得奖杯。拉动旁边的机关进入BOSS战。

斗技场BOSS战——恶魔勇士

特殊奖励：不令BOSS进入狂暴阶段（BOSS切换阶段进入不算）。

难度较高的BOSS，会一直紧贴着玩家，没有太多进攻的机会。当BOSS锤地面使用远程攻击时可以直接向BOSS跑过去跳劈一次。BOSS有三个阶段，每达到一阶段都会直接进入狂暴状态，武器被火焰包围，伤害很高。这段时间不推荐进攻BOSS，用护手攻击即可。注意和BOSS战斗时不要使用火焰或者毒素武器，很容易使BOSS直接进入狂暴阶段，导致得不到特殊奖励。

解决BOSS后获得武器尖刺，前方会有一名士兵叫你过去，身后的门通往城堡。门边上有一个人类遗骸。木门左侧上楼梯解决几名敌人获得录音“古老传说：惹事鬼”。试炼水晶5在古墓的入口的位置，详见前文。胜利后获得空瓶子和饰品生命偷取。

淹没的大厅

士兵背后的木门回到城堡底端。从楼梯上去会遇见一名审判者，场景内可以获得录音“大战之后：新的信徒”与人类遗骸。沿着楼梯上来获得录音“大战之后：审判者信徒”。继续沿着楼梯上来击杀掉许多敌人。在走廊左边一间房间里获得录音“密谋：加入我”和录音“大战之后：老祭司”。咒术师左边还有一扇符文门，内部有一个锁着的红色宝箱。

内堂

一直向前解决掉一名审判者和骑士，在骑士左边获得武器石像鬼和雄鹰。沿着环形楼梯一直向上，帮助士兵解决敌人后触发剧情。剧情过后前方获得录音“大战之后：愤怒的祭司”。下一个房间是个三岔路。右边会有一面破碎的墙壁，用盾牌冲刺进入打开宝箱获得套装意志。左侧房间获得录音“大战之后：反叛者”。房间里面还会遇见之前断手的NPC，对话后他会叫你去清理实验室的怪物，怪物位于南瞭望塔下有蜘蛛的房间，解决后再回来告诉断手NPC清理了实验室。接着进入中间的门，楼梯底下获得录音“研究：书本”，楼梯中间一个房间内有存档点和铁砧。乘坐电梯上来，回头在阳台获得录音“我的誓言：我对她的誓言”。然后触发剧情，会叫你去存档点下方有守卫把守的房间清空敌人。

星象馆

房间两侧有两个锁着的红色宝箱，下楼梯解决骑士和弓箭手打开宝箱获得盾牌协调。走弓箭手右边的门洞过去清空敌人。在透光进来的大型圆形窗户下面打开宝箱获得套装次元。在咒术师的房间有一道锁着的门，回到下楼梯的位置在左边的门洞里有一个踏板，用祷告者技能踩住，跑回这个房间进入密室，打开宝箱获得套装祝福。上楼梯解决掉一名审判者后触发剧情。回到之前卫兵队长的旋转楼梯处，得到一个支线任务——委托你杀掉几名逃兵，收集人类纹身。接着下楼梯穿过走廊，来到之前有黄色封印的大门，现在变成了蓝色，用护手攻击即可打开。

指挥官广场BOSS——魔兽

特殊奖励：不中毒。

巨型BOSS，能攻击的地方只有双脚。BOSS的攻击范围极大，而且会不停紧贴玩家。推荐找准机会绕其身后，在BOSS右脚背后时它会反复踩踏地板，在最后一下踩完后可以接一次跳劈，并且BOSS又会踩地板。循环几次后当BOSS下面的黄条变橙时它会跪在地上，此时攻击头部能造成大量伤害。当离BOSS很远时会吐出绿色的毒雾，在BOSS半血以下时用棒子锤地面会有绿色的冲击波，只要不中这几招就不会陷入中毒状态。胜利后获得武器瑕砧。

解决完BOSS后会出现一名士兵，和其对话接取支线任务讨伐喷毒怪兽。大门右侧的火盆下捡取星象仪部件。

老建筑区

原路返回斗技场，会发现之前BOSS捶打的大门已经打开，获得录音“黑暗契约：另有强援”、录音“严酷之地：恶毒至极”、录音“我的誓言：我对他的誓言”，宝箱获得空瓶子和套装坚韧头。回到淹没大厅，会有一条新的向上的台阶，来到老建筑区。解决两名骑士后捡取人类遗骸，从门洞过去下楼梯解决盗贼和弓箭手，捡取武器诅咒。从之前骑士旁边的楼梯上去，会发现试炼水晶10和一个机关。进入房间左边破碎的墙壁用盾牌冲刺撞开，会有一道锁着的木门，再之前的机关上使用祷告者，在跑进来即可，打开宝箱获得一个法术点残片。

主厅

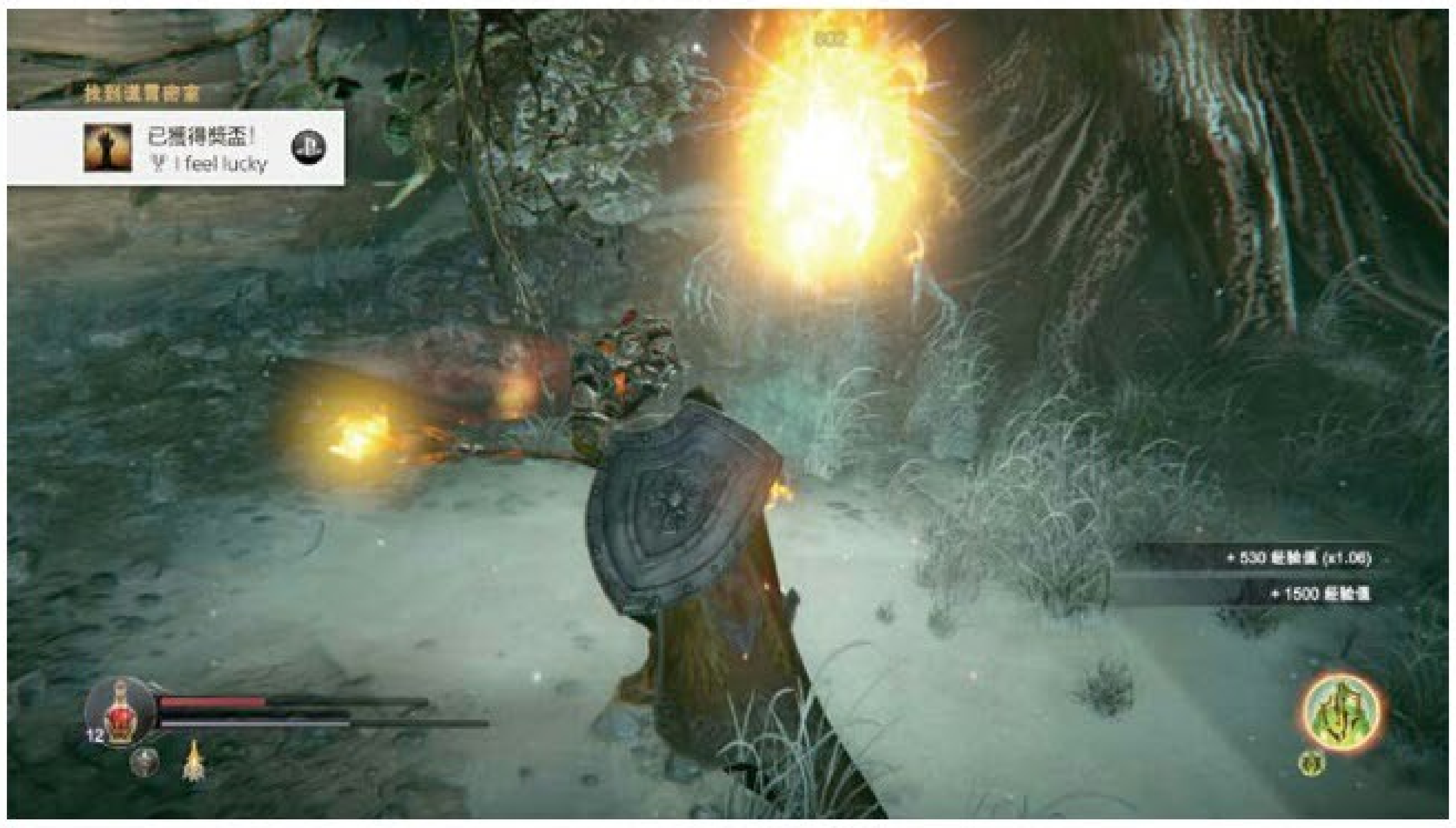
出来后回到城堡的走廊，来到之前有咒术师和骑士的地方，通往初战之室的铁门打开。里面会遇到之前委托的喷毒的怪兽。远距离时它会朝玩家翻滚，绕圈跑即可，近战三连后可以接跳劈，毒兽死亡还会自爆，需要远离。从初战之室右边门出去，来到旋转楼梯中间处两扇门里的隐藏密室。

地窖

地窖内有许多蜘蛛，小心探索。正前方解决一只蜘蛛和一名感染者获得人类遗骸，墙后获得录音“密谋：第三点”。继续向前天花板一只蜘蛛下面可以获得人类遗骸，至此30个人类遗骸收集完毕。前方的墙壁可以用盾牌冲刺撞开获得空瓶子。出来密室沿着右边向下的楼梯前进，解决掉天花板上蜘蛛，尽头右边有一个半开的铁栅门，里面有一个机关，墙角还有录音“密谋：肮脏差事”。回到地窖位置，右边向下的阶梯进去，门口的木门由之前半开门内的机关打开，利用祷告者技能进入后会有一只蜘蛛，获得武器针芒，中间的虫蛹获得城堡地窖钥匙。前方木门打开有存档点，旁边捡取主厅藏宝箱钥匙。

扫尾

从地窖机关打开的铁门出来回到修道院北侧，上楼梯捡取修道院北侧楼的箱子钥匙。回到游戏开始的地方打开红色宝箱获得武器SHU。从初战之室回到主厅，右侧之前打开的符文门内，一个红色的宝箱在半开的门后面，现在可以打开获得盾牌巨茧。再回到星象馆二楼的房间内，两个红色宝箱现在也可以打开获得套装坚韧手脚胸。上楼和NPC对话触发剧情，告诉我们再次前往洛加世界。在入口处有试炼水晶6，进入后跟随光团探索，末端有一个宝箱获得残片后出来。回到第三个BOSS的墓地，调查一棵大树下的坟墓，选取“施加了芒刺诅咒的剑”，会遇见新的敌人幽灵，幽灵只受元素魔法伤害。之后我们就可以回到洛加世界了。



洛加世界

进来后会触发一段动画，新的BOSS正在永恒火焰广场等着我们。通过桥梁解决一名暴君，心脏罐子就在旁边，击败获得西侧前厅的小钥匙。上楼解决掉一名咒术师后触发剧情，叶卡提议主角走别的道路与她回合。选择走西侧前厅而不直接触发BOSS战。进入西侧前厅左边的房间会遇见之前的逃兵，可以委托他们去击杀BOSS。其身后的火盆上能获得一个人类纹身（是第三名士兵被这两名逃兵杀害并吃掉了）。打开楼下楼梯旁一扇锁着的铁栅门，捡取旁边的录音“次元：残片”。宝箱内是套装永恒传奇手脚和武器负担。通过捷径来到东侧前厅，击杀下层的咒术师获得西侧前厅的钥匙，打开路过时的红色宝箱获得套装信仰手脚。回到西侧前厅，从楼梯一直向上走到全景区域。

神庙

从白色雕像旁边的小道下去，清理掉喷火兽走右边，在爬台阶一半的时候左边会找到NPC瘸子兵，获得盾牌坚守和饰品吸血鬼。需要注意的是只需持有15个人类遗骸就能得到这面橙色盾牌，所以流程中收集到25个就足够了。通过神圣走廊左侧来到第四个BOSS战的传送门，在前方蓝色结界旁和叶卡对话后，用护手打开结界，拉动旁边的机关打开大门。解决掉挡路的咒术师，打开旁边的宝箱获得套装灵效胸。进来后遇见敌人幽灵，走楼梯下面解决掉屠夫打开宝箱获得武器公正裁决。不上楼梯走左边的门出去触发剧情。再走左边的门出去，楼梯右边有一只幽灵，背后的门还无法通过。上楼梯后右侧通道内解决盾兵，打开宝箱获得武器神器、套装灵效手，旁边还有录音“次元：符文”。从刚刚的楼梯来到顶端，解决掉一只毒兽，拉动柱子上的机关触发剧情。下到最底层，用护手打开叶卡左边门的结界，切换场景。

谎言密室

进来后会有两名狂暴者和一名暴君，非常棘手，心脏罐子在外面台阶的另外一侧。解决暴君获得武器暴君，心脏罐子旁边获得盾牌虚空盾牌。在下方平台的角落处还有一个机关，触发后后期有用。上楼梯解决掉加强版的喷火兽，到右边捡取录音“笃信神明：神的计划”，再打开左边的门开启宝箱获得武器执念、套装恶魔潜行者手。再走右边的结界门，用护手打开结界，在通道尽头打开宝箱获得套装恶魔潜行者头脚和武器光辉。进入左侧门来到南侧古老陷阱，一直向前来到关押巨兽的场景，拉动大门前的开关，再解开结界回到神圣走廊。出来后上楼梯到全景，即可从后方进入到永恒火焰广场。

永恒火焰BOSS战——守护者

特殊奖励：不用盾牌撞击场景的火盆。

游戏中难度最大的BOSS，尤其还要完成特殊奖励的条件。推荐玩家确保翻滚的前提下穿上最后的铠甲，拿最轻的100%格挡盾牌，用攻速适中，伤害较高的武器。开场左右移动躲避火球后逆时针贴着BOSS走，BOSS挥出的第一刀无法命中，第二刀被盾牌裆下，接着BOSS一定几率会使用踢腿，这时候马上绕后重攻击一次，然后接着贴上去。不要拉开距离，架盾情况下BOSS的左脚是绝对安全的。击败BOSS后获得武器蹈火者。如果之前触发了逃兵剧情，场景可以获得人类纹身和饰品背叛者护符。

尸体右边的门内可以发现试炼水晶7，一路上会有许多敌人，在三个宝箱前，调查会触发敌人袭击，接着返回篝火营地，发现刷新了暴君和两名骑士，解决后顺着发亮的符文找到心脏罐子解决暴君，营地会刷新出一个宝箱。接着顺着白色符文前进到达一片红雾时被火焰包围，解决掉咒术师和盾兵后刷新出宝箱，获得武器贡品和属性点残片。出来后打开永恒火焰的结界，打开箱子获得套装信仰胸头。

北侧边缘

进来后右边的宝箱有武器遗愿和盾牌抑暴者。左边符文墙壁下和叶卡对话，获得录音“古老宗教：神的愤怒”、“古老宗教：天降烈火”、“古老宗教：祷告”、“古老宗教：终极罪恶”以及天赐智慧魔石，接下符文字也是录音的一部分。阅读墙壁上的文字得到录音“新的宗教：胜利”。打开左边的门进去，解决掉一名审判者，旁边还有一个存档点。门口有一个心脏罐子，上楼梯解决掉屠夫和恶犬打开宝箱获得套装永恒传奇头。出来后解决掉大厅的暴君和咒术师，从中间的门出去到达一个较大的平台，清空这里的敌人，左边捡取录音“陷落之王：他们的形象”。接着从结界门右边的门进去，来到许多蜘蛛的房间，注意天花板以及地上的坑洞。右边的房间有一扇符文

门，打开宝箱获得武器断脊者和武器手柄，出来打开前方的捷径回到蜘蛛房间内，上楼梯解决一名咒术师，旁边获得录音“笃信神明：你安全了”。

东侧走廊

从中间的踏板跳过去来到对面，到达东侧走廊。正前方有一名骑士，左边通道还埋伏了另一名骑士。解决掉后正前方打开一扇石门开启捷径，再走左侧通道来到南侧的二楼回廊，尽头的宝箱获得套装恶魔潜行者胸。回头打开白色符文门回到存档点。原路回到西侧走廊走到尽头，遇见暴君和幽灵，解决后旁边捡取武器突岩，这把武器可以敲碎白色雕像，会掉落叛国者套装，雕像的数量很多，套装位置也不固定，不过集齐四件一套是很轻松的。拉动墙壁上的机关会触发剧情动画，通知主角下去和巨兽对话。先从拉杆后面，结界门左边的有一道小门，跳过去打开宝箱获得任务物品法杖顶端。从蜘蛛房间回到西侧走廊，跳到对面，装备上法杖顶端，旁边的铁门会自动打开，打开宝箱获得武器复合——一周目惟一的闪电属性的武器。原路返回到外面，用护手打开楼梯边上的结界门，进入到关押巨兽的房间。下去拉动机关触发剧情，选择“好，我不会击败它”，随后叶卡带着巨兽离开并支线任务结束获得奖杯。回到楼上拉拉杆的地方，从拉杆后面的门进入南侧古老陷阱，出来到达外面有强化喷火兽的平台，进入BOSS房间，门口还能得到录音“严酷之地：失去的记忆”。出口出去，调查墙上的文字获得录音“新的宗教：准备新生”回头跟着叶卡离开的门出去。无视右边的结界门，从楼梯下去，注意楼梯一侧的高台上还有一个空瓶子。在通往BOSS场景楼梯的右边

西侧走廊

进入走廊会遇见两名屠夫，其中一只获得右侧区钥匙。跳下来回到蜘蛛房间入口对面，有一扇锁着的门，打开宝箱获得套装永恒传奇胸和武器粉碎者。回到走廊上层，遇见一只暴君，暴君的身后是心脏罐子，之前没有遗漏的话这是第九个心脏，将会解锁奖杯。

裂痕BOSS——毁灭者

特殊奖励：用电属性武器击败BOSS。

全作最弱的BOSS，只要拉远距离等待BOSS用锤子投掷，翻滚后BOSS会陷入长时间的硬直状态，可以随意输出。BOSS半血后会释放全屏闪光并用电流持续攻击，只需要拉远距离背对BOSS躲开闪光，然后跑动即可，也可以吃一个闪电抗性碎片，直接站着吃下1点的伤害。

战斗结束后退出BOSS房进入楼梯下的试炼水晶8，打开三个宝箱获得空瓶子和武器重核以及一些残片，之后从BOSS房另一头的传送门。

神之手掌

进入后走到尽头，NPC会将之前所有BOSS战斗的记录回放一次，玩家需要击破BOSS的幻象，全部幻象解决后还能获得套装陷落，如果之前的套装全部收集，在这里就能解锁20套装的奖杯。剧情结束后获得艾迪尔符文，关系到解锁奖杯。

再回城堡

获得符文后我们会被传送回淹没的大厅，旁边就能遇见试炼水晶9。进入后为敌人挑战，会遇见新的敌人城堡士兵，非常棘手。胜利后获得武器典礼巨斧、属性点残片、法术点残片。出来上去便会触发BOSS战

淹没的大厅BOSS——迷失兄弟

特殊奖励：根据击杀顺序获得不同的装备。

两只BOSS会同场出现，不过不用太担心，它两只会轮流和玩家作战。招式大相径庭，没有过多变化，但是BOSS攻击频率过快，很少能有反击机会。推荐两种打法。如果是负重较高的可以选择穿最厚重的铠甲和BOSS正面对殴。如果是敏捷流派可利用暗影潜行的技能一次打出高额的伤害，BOSS的防御力还是比较低的。在解决掉其中一只后，其能力会继承到另一只身上，但是大硬直招式的使用会更加频繁，更加利于玩家的进攻。

解决BOSS后回到之前试炼水晶的地方捡取录音“黑暗契约：牺牲品”，宝箱能获得法术点残片。接下来我们可以在场景中的铁砧中决定艾迪尔符文如何处置，会触发不同的结局，在最终BOSS前我们都可以自由选择。

城堡顶层

从一侧楼梯上来回到老建筑区，这里现在敌人都变成了城堡士兵，获得录音“黑暗契约：结局”。上楼梯可以看到试炼水晶10。进入后是最后一场敌人挑战。胜利后获得套装领主，至此

全部试炼水晶10个已全部收集完成。上来回到城堡的主厅走廊，左边解决弓箭手，下方原本是BOSS入口的大门，有三名士兵解决可以获得地窖钥匙和录音“悬赏：给守卫的命令”。

上楼梯朝前走，在左边的初战之室存档点存档，前方会遇见之前交代我们任务的指挥官。算是一个BOSS级别的敌人，往前走的话会触发剧情强制战斗，但是我们可以使用护手的爆炸属性伤害指挥官，然后勾引出来在大场景中战斗更为妥当。胜利后获得饰品重担、录音“悬赏：安塔纳斯的意志”和南部坑道钥匙。现在先不走主线，从初战之室右边的门出去，旋转楼梯下去朝城墙进发，到南瞭望塔下两层原有蜘蛛的房间，会遇见断手NPC，对话可以交出暴君之心来提升药剂的效力，并结束支线剧情获得奖杯。回到初战之室进入主厅向左，朝着星象台前进，路上一名盾牌士兵会掉落星象台钥匙。旋转楼梯底部获得录音“僧侣的命运：我找到他了”。在搭上电梯前我们可以在存档点存档，或者用铁砧切换艾迪尔符文的位置，然后登上电梯即可挑战最终BOSS。

需要注意的是，如果以最速白金为目的的玩家，在最终BOSS战前备份自己的存档，以方便接下来二周目通关更加的快捷。在城堡中的巨剑士兵会掉落最强武器和平缔造者，也是二周目速通的关键，掉率不低，请先刷到这把武器，至于后期还有几个钥匙和收集品，但与奖杯无关因此不做攻略，感兴趣可以自由探索。关于艾迪尔符文，一定要确保BOSS死亡时身上的装备有镶嵌艾迪尔符文，从而顺利获得结局奖杯。

最终之战BOSS——审判者

特殊奖励：无。

最开始战斗的场景位于星象室楼顶，玩家死亡、被BOSS撞击、或消耗一定血量后会切换到城墙上的场景。BOSS分为两个阶段，第一阶段当玩家接近时会横扫，如果是右手先，那么靠得太近时BOSS还会追加一次捶地，如果距离还近还会再追加一次捶地。BOSS每次捶地都可以接一次跳劈。如果BOSS横扫是左手先，那么在躲开第一下后即可顺时针贴近BOSS追加数次攻击，贪刀的话BOSS依然追加一次捶地。远离BOSS时会使出冲撞和投掷铁枪，需要注意当它冲撞时一定要面朝BOSS跑去并跳跃。当BOSS进入第二阶段会追加特殊攻击，它会跳到楼上并召唤出许多感染者，并使用追尾的火焰对玩家进行攻击，躲在BOSS正下方的铁门处即可回避攻击，但是BOSS下来后会吸取大量感染者的生命值来回复。战斗进行到一定时间还会减少玩家的血上限，十分棘手。

多周目继承

在进入下一周目前会让玩家从之前还未选择的技能分类中再选择一种进行继承，同时能够继承的包括符文、消耗品与全部装备、饰品、等级经验与技能。不包括任何任务物品，但是录音数量和发现密室数量是继承的，因此只需要注意几个任务物品收集数量是否齐全即可。

奖杯攻略

奖杯总数	47	铜杯	34	银杯	9	金杯	3	白金	1

白金难度	2/10
白金所需时间	35 ~ 40 小时
在线奖杯	无
最少通关次数	3

有无可能错过的奖杯	有
奖杯 BUG 或事故	有
硬件需求	无

白金路线

虽说有会错过的奖杯，但是游戏至少三周目的流程基本能够确保玩家不会错过。笔者推荐在一周目完成所有的收集奖杯，在最终BOSS处进行存档备份。这样需要多打一次BOSS，但只需要打两遍二周目即可。由于和平缔造者武器伤害的特殊性，在二周目中几乎可以秒杀一切小怪，BOSS也只是数刀的事情，而三周目就显得很无力，这样会大幅度浪费时间。

一周目需要注意收集齐的物品有20套盔甲、25个人类遗骸、9个暴君之心。其中或许会与支线有冲突但也要确保其优先完成，毕竟支线奖杯可以等到二周目速通解决即可。

领主和审判者（白金）
取得条件：解锁全部奖杯

循规蹈矩（金杯）
取得条件：找到 60 个留言
奖杯说明：多周目可以继承。

私人珍藏（金杯）
取得条件：获得 12 件特殊武器
奖杯说明：包括 9 场 BOSS 战在内的 10 把橙色武器盾牌。15 个人类遗骸可以在瘸子兵处换取一件盾牌坚守，地下墓地两把武器血欲和血疾。其中关于用电属性武器击败毁灭者，如果流程中获得的电属性法杖佩戴属性不足的话，可以用 BOSS 获得的紫色品质电系闪电战锤二周目补刀击败该 BOSS 获得橙色品质武器。

哈金收藏（金杯）
取得条件：已收集 20 件护甲套装

神官之路（银杯）
取得条件：使用神官角色通关

猎手之路（银杯）
取得条件：使用猎手角色通关

战士之路（银杯）
取得条件：使用战士角色通关

迎难而上（银杯）
取得条件：在毫发未伤的情况下击败任意 BOSS
奖杯说明：二周目第一个 BOSS，吃一个魔法残片，无限护手屈死 BOSS 即可，跳杯后可以退出游戏重开完成“专施于人”奖杯。

伤心欲绝（银杯）
取得条件：已收集 9 个暴君之心
奖杯说明：需要身上携带9个才行，提前完成支线剧情的话会数量不够。

人类遗骸（银杯）
取得条件：已收集 25 个人类遗骸
奖杯说明：同样是要求身上携带 25 个人类遗骸。

灾难过后（铜杯）
取得条件：击败狂热信徒

无关能力（铜杯）
取得条件：击败毁灭者

外刚内柔
铜杯

取得条件：击败指挥官

千盏蜡烛
铜杯

取得条件：击败守护者

是个领主！
铜杯

取得条件：击败首席典狱官

勇者无畏
铜杯

取得条件：击败恶魔勇士

封锁大门
铜杯

取得条件：击败渗透者

愤怒是种礼物
铜杯

取得条件：击败魔兽

二对一
铜杯

取得条件：击败迷失兄弟

闪烁其词
铜杯

取得条件：去见铁匠大师

放开宝藏
铜杯

取得条件：获取所有藏宝室

试炼场之战
铜杯

取得条件：完成所有试练场挑战

空虚之战
铜杯

取得条件：完成所有无尽虚空挑战

奖杯说明：一定要确保光球的指引消失，流程中提到的所有宝箱都要开启再离开试炼水晶，不然会无法跳杯。

学有所长
铜杯

取得条件：解锁同一类别的所有法术

赋予力量
铜杯

取得条件：购买第一个属性或法术点

必死无疑
铜杯

取得条件：第一次丧命

重遇自我
铜杯

取得条件：收集自己的幽灵以重获丢失的经验

书虫
铜杯

取得条件：找到别人留下的笔记

格外强壮
银杯

取得条件：升级生命药剂

奖杯说明：支线剧情奖杯，第一次触发在初次前往北瞭望塔途中，选择砍掉手臂。之后回到城堡，在星象台楼下左边的房间接取任务清理实验室，清理掉南瞭望塔楼下的蜘蛛后回去交任务。之后便可以前往南瞭望塔楼下与其对话升级药剂获得奖杯。

全力投入
铜杯

取得条件：击败一名 BOSS，同时至少有 20000 点未用经验值

奖杯说明：见奖杯“迎难而上”。

孤掌难鸣
铜杯

取得条件：让一名 BOSS 在战斗中击毁雕像

奖杯说明：最好一周目完成，在第二个 BOSS 前获得英雄残片，放置在第二个 BOSS 场景中对应职业雕像即可，不要对雕像进行祈祷，详细位置可见流程攻略。

武器大师
铜杯

取得条件：收齐所有类型的武器

灭怪成性
铜杯

取得条件：每种类型的敌人至少击败一个

这里是凯斯通！
铜杯

取得条件：击败一个敌人

奖杯说明：单持武器时前推摇杆加轻攻击可以使用踢击，将一只怪物踢下悬崖即可。

守护神
铜杯

取得条件：与安塔纳斯会面

领主之地
铜杯

取得条件：进入了洛加领地

斥责神灵
铜杯

取得条件：与艾迪尔会面

我们得谈谈
铜杯

取得条件：已找到护手

倍感幸运
银杯

取得条件：净化了厄运盗墓贼的剑

奖杯说明：获得武器诅咒后在墓地一棵枯树下，一块被挖开的坟墓进行互动，解决出现的幽灵即可，详细位置见流程攻略。

愚蠢之举
铜杯

取得条件：将一具尸体扔进地下墓穴的无底洞

奖杯说明：地下墓地中一个大洞旁躺着一具尸体，走近推下大洞即可，详细位置见流程攻略。

抓住我的手
铜杯

取得条件：斩断僧侣的手臂

奖杯说明：见奖杯“格外强壮”。

见多识广
铜杯

取得条件：已进入 15 个密室

奖杯说明：包括盾牌撞开的房间、符文房间、踩踏机关触发房间。

专施于人
铜杯

取得条件：用典狱官巨剑杀死了首席典狱官

奖杯说明：用击败典狱官获得的武器坚韧击败典狱官，多周目限定，补刀即可。该奖杯存在奖杯 BUG，中文版玩家需要将 PS4 系统语言设置成简体中文并重启机器，英文版则是切换成英文（UK）重启机器即可。如果击败 BOSS 动画结束后没有跳杯，关掉游戏重开即可再次挑战该 BOSS。

最后的女性
银杯

取得条件：饶恕一只被囚禁的怪物

奖杯说明：支线剧情奖杯。在第二名BOSS战之前遇见NPC叶卡，之后在斗技场入口要求玩家找 5 个石板，第四名 BOSS 战解决后交出石板。再重返洛加世界后，跟随叶卡从第四名 BOSS 的路径解开结界门。在来到囚禁的巨大怪兽面前时，选择不杀怪兽即可获得奖杯。

陨落之神
铜杯

取得条件：带领人类取得胜利

奖杯说明：将艾迪尔符文镶嵌在护甲上，并在最终 BOSS 战中穿上该护甲。

信仰即弱点
铜杯

取得条件：带领洛加取得胜利

奖杯说明：将艾迪尔符文镶嵌在武器上，并使用该武器补刀。

一统天下
铜杯

取得条件：为两个领域带来平衡

奖杯说明：将艾迪尔符文丢弃。

PS VR游戏巡礼

国服 港服 日服 美服

PS VR对应

超越虚空

Hyper Void

发行公司	INIFramez Technology Corp	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	射击	对应周边	无
发售时间	2015 年 9 月 8 日	游戏售价	9.99 美元

于2015年登陆美服PSN的《超越虚空》是一款独立佳作，相比其他宇宙题材的游戏，本作的最大区别是战场并非在外太空，玩家需要操纵着战机RM-24在无限纵深的虫洞中作战，躲避障碍的同时击倒各种敌人，从而穿越不同次元。游戏包含29个关卡，每种敌人都有各自的应对技巧，并非简单无脑的按键射击，此外还设有经典的大型BOSS战以及更高的Hyper难度可供挑战，奖杯设计也能加深玩家对关卡的理解。本作于今年11月1日又免费更新了对应PS VR的DLC“VR Levels”，本体的全部29个关卡都针对VR设备进行了调整和优化，让玩家欣赏五光十色的异度空间并感受急速飞驰的速度感。

国服 港服 日服 美服

PS VR对应

微观世界VR

VEV: Viva Ex Vivo VR Edition

发行公司	Truant Pixel	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	冒险	对应周边	无
发售时间	2016 年 5 月 17 日	游戏售价	4.99 美元

游戏中玩家可以操纵一个叫作VEV的单细胞人工生物探寻微观的世界，显微镜下呈现的环境既有基于现实的，也有超现实的奇妙世界。在7个关卡的不同环境中，玩家需要保持VEV存活30分钟，在微观世界里展开探索。而微生物的存活离不开养分，因此必须控制好能量的消耗并尽可能多地汲取养分。有时候甚至还会遭遇试图吞噬玩家的细菌以及其他微生物的阻挠，由于VEV存活的世界并没有重力，所有的移动都是直线，一旦轨迹不对就要及时调整。所有的关卡都对应网络排行榜，本作还有一个15.99美元的完整包，附加的内容只是8个PS4主题而已，并无游戏内容方面的DLC。

国服 港服 日服 美服

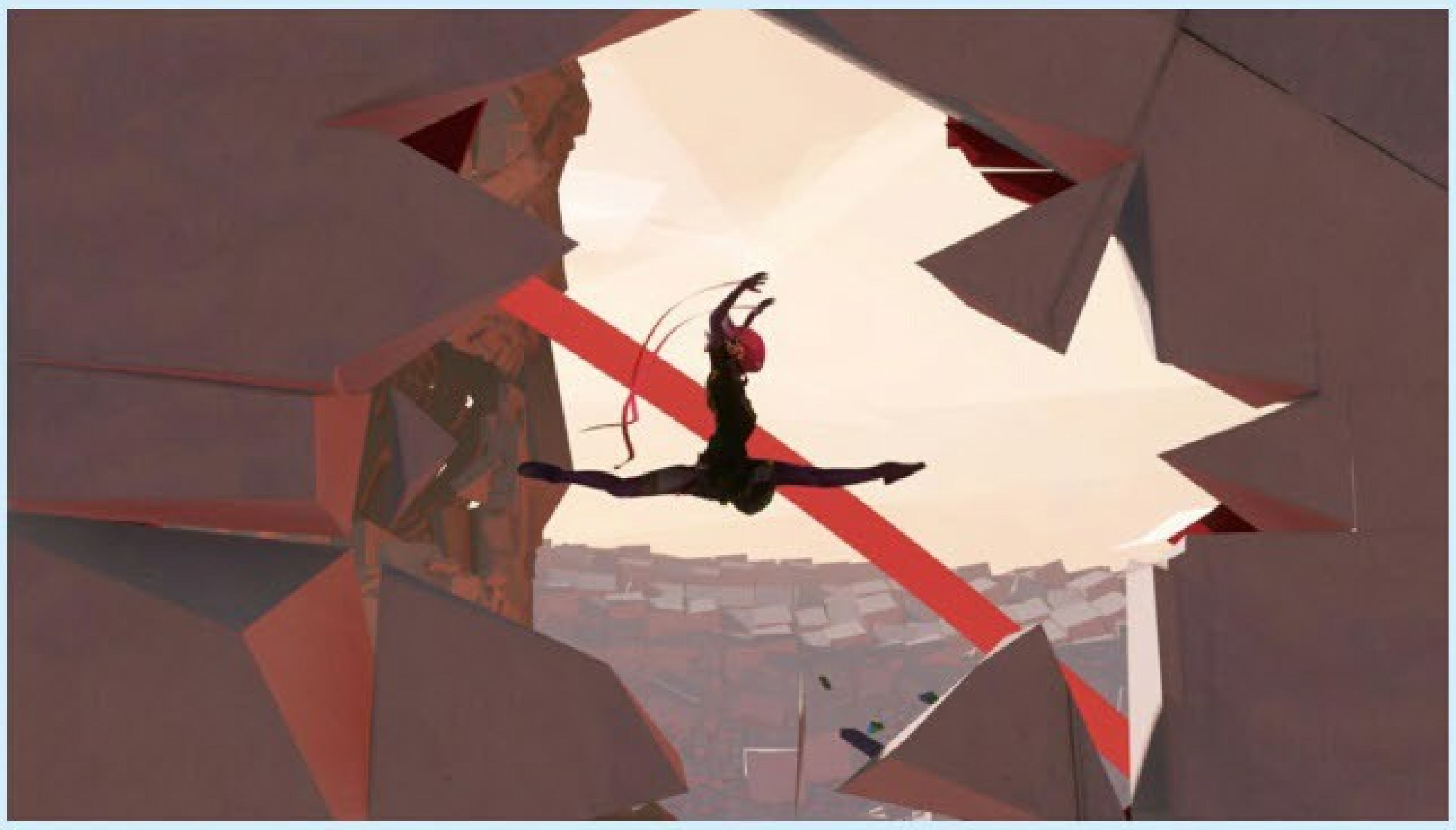
PS VR 对应

边界 王国碎片

BOUND: Shattered Kingdom

发行公司	SIE	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	动作	对应周边	无
发售时间	2016 年 8 月 16 日	游戏售价	155 港币、2160 日元、19.99 美元

一款风格独特的创意游戏。故事以某位女性的妊娠为契机，进入内心那美丽而奇妙的世界，并再度造访童年回忆，面对曾经的心理阴影。玩家所操作的可以说是主人公的分身“公主”，她的行动犹如芭蕾般优美，就算只是正常地行走，也会翩翩起舞，十分吸引眼球。进行本体更新后，玩家就可以游玩本作的VR模式，充满幻想的场景、梦幻的色调以及公主美艳的舞姿都会更逼真地呈现在眼中。原色的世界与VR无比相配，甚至可以当成是一款观赏用游戏，遗憾的是固定镜头反而增加了操作的难度。此外，关于主人公的过去也会在游戏过程中通过隐喻与演出来逐一揭晓，拼凑出造成心理阴影的残忍真相。



国服 港服 日服 美服

PS VR 对应

初音未来 歌姬计划X HD

初音ミク –Project DIVA– X HD

发行公司	SEGA Games	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	音乐	对应周边	无
发售时间	2016 年 8 月 25 日	游戏售价	376 港币、8629 日元、49.99 美元

本作是PSV平台《初音未来 歌姬计划X》的高清移植版，在继承了系列简易不失难度的基础下，还追加了“演唱会任务模式”。任务模式下存在5种区域，玩家要通过完成设定在这些区域内的节奏游戏课题来推动进度，开启进一步的要素，包括新的乐曲、舞台、人物模型以及饰品等。随着进度推进，简单的任务会逐渐变难，为玩家提供了游戏的目标以及成长的感觉。本作相较PSV版新增了乐曲《Hand in Hand》与《Sharing The World》。“演唱会编辑模式”中的演唱会鉴赏功能对应PS VR，玩家只需免费更新游戏版本，便可以在VR空间内体验亲手创作的、专属于自己的特别演唱会，非常具有临场感。

国服 港服 日服 美服

PS VR 对应

100英尺机器人高尔夫

100ft Robot Golf

发行公司	NO GOBLIN	游戏人数	本地 1 ~ 2 人、在线 1 ~ 4 人
游戏类型	体育	对应周边	无
发售时间	2016 年 10 月 10 日	游戏售价	19.99 美元

在近未来，一种由100英尺高机器人进行的高尔夫球竞技成为了电视界的新宠，游戏的玩法就是操作这些大型机器人在一个人类居住的城市进行非主流的高尔夫球比拼。由于球员的体型变得巨大，球路上的干扰也与一般高尔夫球截然不同，摩天大楼、森林公园、甚至月球都会成为玩家打出或低于标准杆的障碍，好在机器人也可以使用各种技能，亲自开辟一条新的出路。本作不仅设有传统的故事模式，还允许本地分屏游玩和在线4人对战，多人竞技时甚至可以用机器人巨大的身体挡下对方的击球。故事模式中还穿插着上世纪90年代风格的动画，在展示剧情的同时，也能勾起不少对那个年代的回忆。

国服 港服 日服 美服

PS VR 专用

超级星尘终极版VR

Super Stardust Ultra VR

发行公司	SIE	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	射击	对应周边	无
发售时间	2016 年 10 月 10 日	游戏售价	2160 日元、19.99 美元

《超级星尘》作为Housemarque这家欧美射击名厂的看家之作，此前已经推出过《携带版》、《Delta版》等诸多版本，而此次的VR版则是在去年发售的PS4版的基础上强化拓展，拥有《终极版》的玩家也可以通过购买DLC的方式升级。“入侵区域模式”是此次为虚拟现实游戏体验加入的全新要素，玩家坐在一辆载具中用各种先进的武器击退前来入侵的敌人。左摇杆控制载具的前后左右平移，右摇杆则负责载具的转向，而瞄准则要全部交给VR——将你的视野对准想要击退的敌人即可。当然，原版中第三人称射击模式的9种经典玩法也尽皆保留，各模式皆对应网络排行榜，供玩家之间相互比拼挑战。

国服 港服 日服 美服

PS VR专用

和声乐曲VR

Harmonix Music VR

发行公司	Harmonix Music Systems	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	音乐	对应周边	对应 PS MOVE（1 个）
发售时间	2016 年 10 月 10 日	游戏售价	14.99 美元

由《吉他英雄》和《摇滚乐队》的制作团队开发的一款比较特殊的音乐游戏。游戏提供了4种模式："画架模式"中玩家能使用不同的工具制作自己想要的物体，然后就可以进行演奏；"跳舞模式"中可以用MOVE控制器玩一些小游戏，比如拉扯奇形怪状的生物、让它们随音乐起舞，站在DJ台上控制音乐节奏，甚至是把怪物们扔进篮筐或是直接扔出场外等；在"沙滩模式"中，只要是PS4里存储的音乐都可以拿来用，玩家只需用USB设备将心仪的曲目导入PS4，之后软件就会根据旋律生成每首歌的乐谱，可生成的乐谱种类多达17种；"旅行模式"则是一边听歌一边穿越太空隧道，玩家只能观赏而已，并没有什么操作要素。

国服 港服 日服 美服

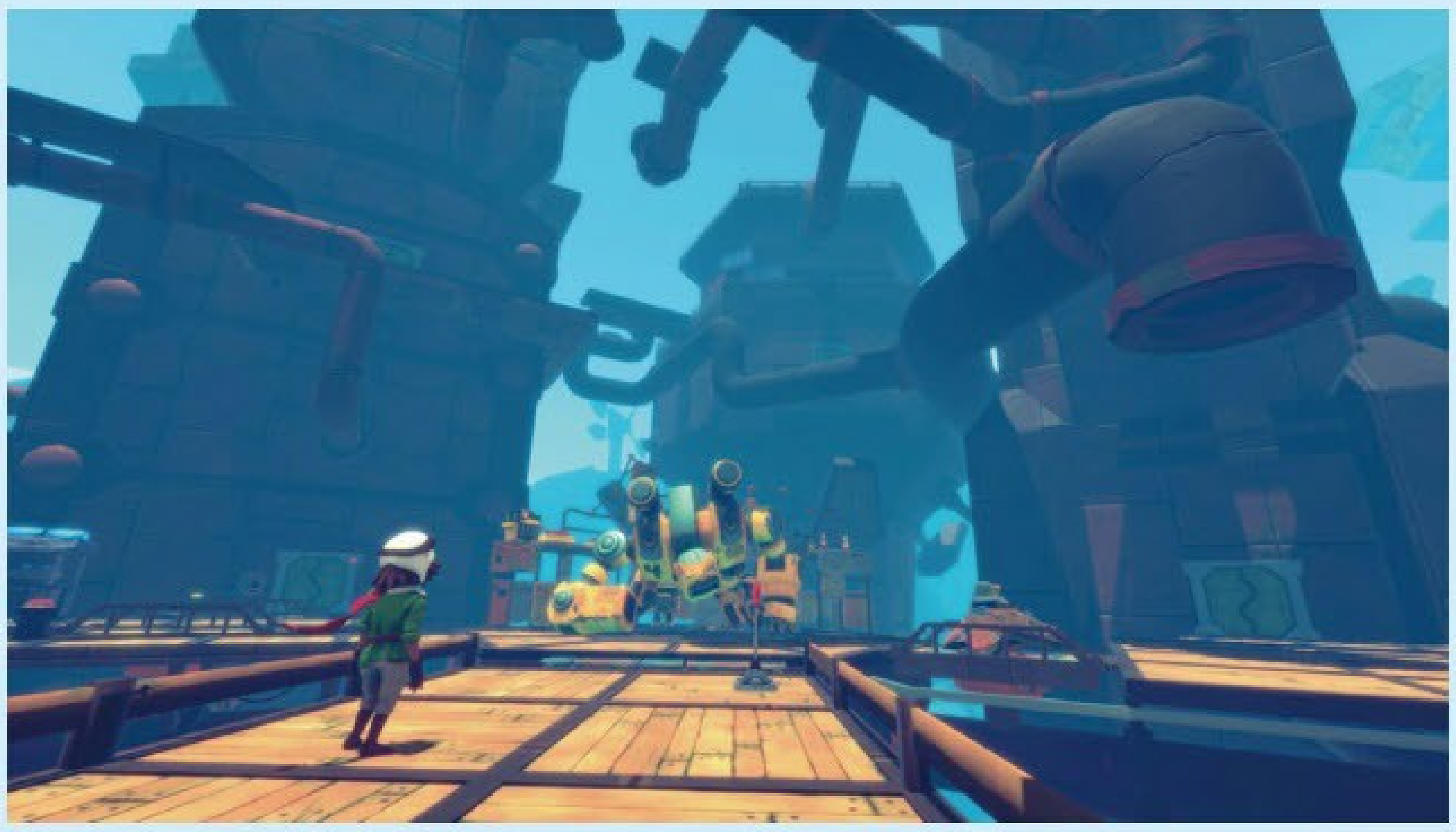
PS VR专用

任性天空

Wayward Sky

发行公司	Uber	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	动作	对应周边	对应 PS MOVE（2 个）
发售时间	2016 年 10 月 10 日	游戏售价	155 港币、19.99 美元

本作是一款风格清新的第三人称动作游戏，通过解谜的方式推进流程和叙述剧情。玩家扮演年轻的飞行员Bess，某天在和父亲一起飞行时不小心撞进云端的神秘堡垒。不但飞机变为残骸，父亲还遭到绑架，于是主角不得不出发探索堡垒，最终目标是拯救父亲。游戏时需要使用MOVE控制器或手柄来操控角色的行动，在解谜时还会进入第一人称视角。场景里会出现一些巡逻的敌人，玩家需要慎重行动以免被它们发现，还可以通过升降平台等机关移动它们，改变敌人的巡逻路线以便通过关卡。除了解谜外，本作的剧情过场也很有特点，童话式的风格相信会合不少玩家的口味。



国服 港服 日服 美服

PS VR专用

台球王VR

Hustle Kings VR

发行公司	SIE	游戏人数	本地 1 人、在线 2 人
游戏类型	体育	对应周边	对应 PS MOVE（2 个）
发售时间	2016 年 10 月 10 日	游戏售价	19.99 美元

《台球王》作为一款硬派写实台球游戏已经经历了PS3、PSV、PS4三个平台，游戏中的第一人称视角作为VR游戏再合适不过，于是制作组又推出了VR版本。本作包含了现实中存在的几乎全部的台球玩法——美国八球、九球、斯诺克等应有尽有，同时也有一些花式打法和解球挑战等。完善的教学模式让许多对台球并不了解的玩家也能快速上手，不过想要晋升高手级别则需要多加锻炼。单机包含"生涯模式"以及"快速游玩"两个模式，可以参加表演赛、巡回赛挣得金钱。除了能在家里和好友面对面对战以外，VR版也支持在线功能，能与世界其他地方的玩家对战，而MOVE的体感操作也让玩家对推杆的力度有更好的把握。

国服 港服 日服 美服

PS VR专用

星战前夜 女武神

EVE: Valkyrie

发行公司	CCP Games	游戏人数	本地 1 人、在线 16 人
游戏类型	动作	对应周边	无
发售时间	2016 年 10 月 10 日	游戏售价	19.99 美元

《星战前夜》是由冰岛游戏开发商CCP打造的一款史诗级多人在线游戏，凭借着宏大的世界观以及血脉贲张的战斗让不少玩家流连忘返。此次针对VR设备打造的《女武神》更注重于太空中的飞船战斗，丰富的飞船种类、武器和改装部件，能够让玩家组合出适合自己的战斗方式。单人模式类似系统教学，多人模式则是游戏的重中之重。小队间的对战不仅考验玩家的单兵作战能力，如何与战斗风格各异的队友配合好才是取胜的关键，而玩法则包含了传统的团队决死、抢旗等大受欢迎的多人战斗模式。获得的金钱可以用来打造自己心爱的战舰，不过原作中占据很大戏份的课金要素在本作中依然存在。

国服 港服 日服 美服

PS VR 对应

古墓丽影 崛起

Rise of the Tomb Raider

发行公司	BNEI	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	动作冒险	对应周边	无
发售时间	2016 年 10 月 11 日	游戏售价	475 港币、6264 日元、59.99 美元

“《古墓丽影》系列”的最新作，PS4版收录了本篇完整内容以及目前所有的DLC。在本作中，劳拉要面对的不再只是敌对的“迷之组织”，还有大自然本身。在极寒之地西伯利亚里等待玩家的，是各种危险的动物以及恶劣气候的威胁，巨大遗迹里还有许多危险的陷阱。战斗方面，除了运用武器外，劳拉还可以通过潜水、爬树等利用环境的方式让自己处于优势。遗迹探索方面，本作拥有不少结合地形制作而成巨大机关，也有需要运用智慧解决的谜题。新增DLC“血绊”重点在于探索、解谜和剧情，且全程对应VR，玩家可以选择不容易晕眩的“舒适”模式，按L2和R2键进行传送，附近有可调查物品时还会以高亮显示。

国服 港服 日服 美服

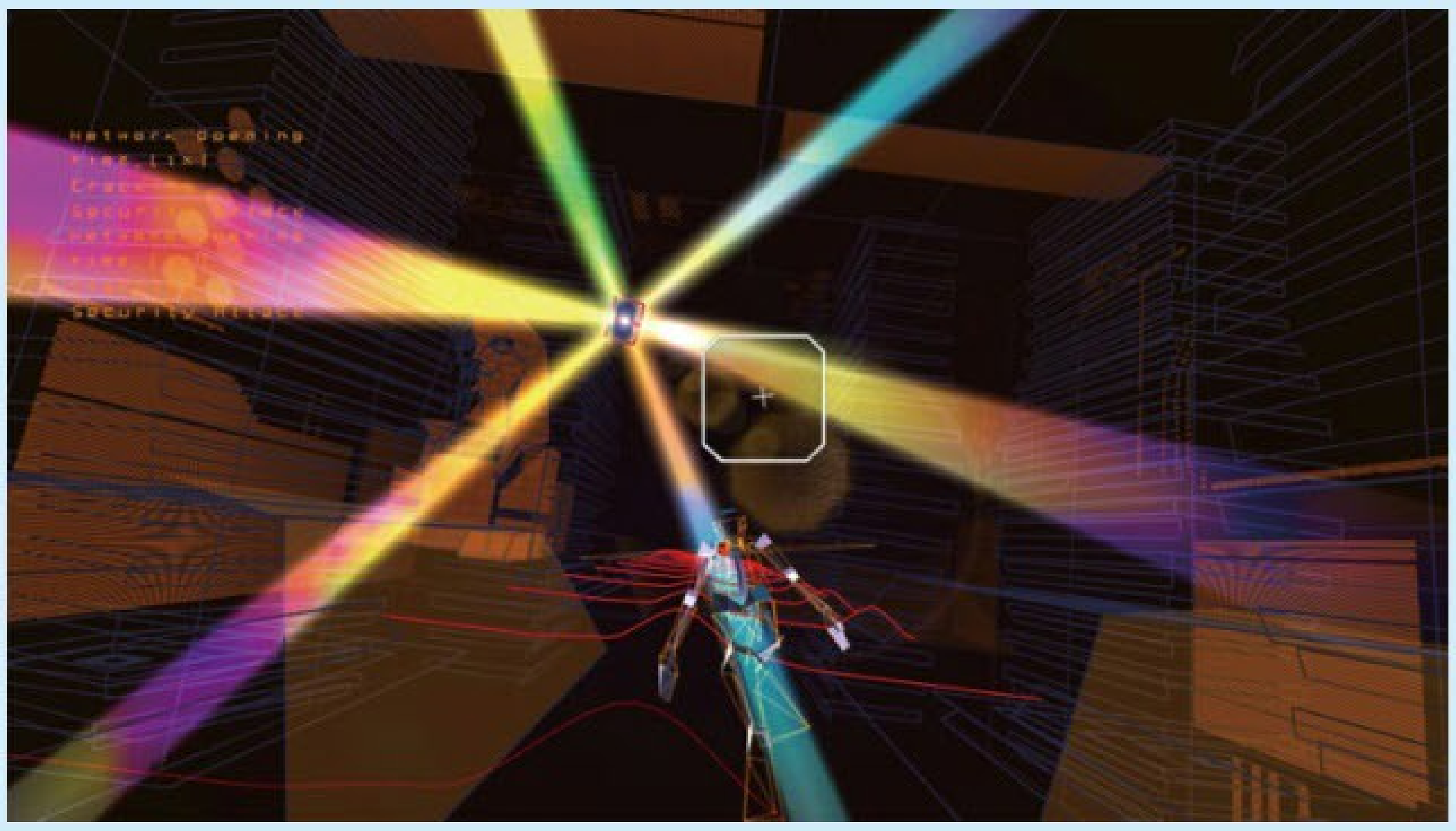
PS VR 对应

Rez 无限

Rez Infinite

发行公司	SEGA Games	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	动作	对应周边	无
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	233 港币、3400 日元、29.99 美元

PS2时代发售的新感觉动作游戏《Rez》经过重制强化，以《Rez 无限》之名再次登场。游戏的玩法很简单，在由线和方块组成的电脑空间内，玩家要射击不断逼近的病毒，而且在锁定和射击时会发出声响，这些声响结合游戏影像与效果音后就变成了玩家自己的原创音乐。VR模式下游戏的临场感更强，玩家仿佛进入了电脑空间内，这是电视画面所不及的，并且操作部分也直观了不少，只要用头部的动作就能进行锁定，顺着目标的行动规律摆动头部，基本不会出现打偏的情况，更加接近制作人最初想要提供给玩家的游戏体验。除了对应PS VR外，游戏还支持1080p分辨率、60 fps以上帧率以及7.1环绕音效。



国服 港服 日服 美服

PS VR 对应

暴走甲虫

THUMPER

发行公司	Drool	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	动作	对应周边	无
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	133 元、155 港币、1999 日元、19.99 美元

游戏的规则非常简单，玩家操控一只银色的太空甲虫在轨道上前进，在特定的时间点（一般是轨道上发出亮光的位置）推动左摇杆同时按下×键，就可以做出特定动作（例如回复生命或攻击BOSS）。在转弯的时候，也需要玩家按住×键，同时根据弯道的方向来推动左摇杆过弯。每通过一小关就会有信息出现，对玩家适才的游戏技术进行评分。数个小关之后还会遭遇BOSS战，同样需要玩家根据节奏来按键。本作的操作极富节奏感，游戏过程则有极强的速度感和力道感，辅以出彩的原创音乐，因此玩起来有些像“节奏游戏”。在VR模式中能体验到更惊人的临场感，以五感探索这个光影的终极世界。

国服 港服 日服 美服

PS VR 专用

蝙蝠侠 阿克汉姆VR

Batman: Arkham VR

发行公司	Warner Bros.	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	动作	对应周边	对应 PS MOVE（2 个）
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	205 港币、2678 日元、19.99 美元

本作中玩家能化身成为蝙蝠侠，完全沉浸在充满谜团的哥谭市中。游戏剧情回顾了蝙蝠侠儿时的经历，还有关于小丑、企鹅人、鳄鱼人等经典宿敌的案件。通过VR设备的逼真表现，玩家可以亲身体验蝙蝠侠的各种高科技装备，包括蝙蝠镖、缆绳发射器和鉴别扫描仪，游戏的玩法也以调查和解谜为主，还有数量众多的收集要素，战斗部分则是完全自动。自由行动阶段可以在画面中选择对应地点来转移位置，并能360度全方位观察整个场景。蝙蝠洞中还能欣赏到20个角色的精细造型以及蝙蝠车、飞机等载具的建模。二周目游戏时还会追加谜语人的相关内容，包括30个谜题魔方和射击小游戏。

国服 港服 日服 美服

PS VR专用

布鲁克海文实验

The Brookhaven Experiment

发行公司	Phosphor Games	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	射击	对应周边	对应 PS MOVE（2 个）
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	19.99 美元

本作是一款恐怖题材的射击游戏，今年7月已登陆PC平台。从实验事故撕开的裂缝中，无数怪物侵入到了这个世界，而玩家扮演的主角只有拿起手中的枪，才能尽力在这个地狱般的世界中生存下去，找出导致这一切的原因，并设法阻止世界末日的来临。本作必须使用2个PS MOVE控制器才能进行，分别用来操作手枪和手电筒。游戏中的场景多数都是黑暗阴森的环境，玩家身处无数怪物的包围之中，需要一边用手电筒照亮周围，一边不断开枪击退一波波来袭的异形怪物。手电的电量和武器中的子弹都数量有限，不过玩家可以通过不同的选择来强化自己的武器，以应付后面更为激烈的战斗。

国服 港服 日服 美服

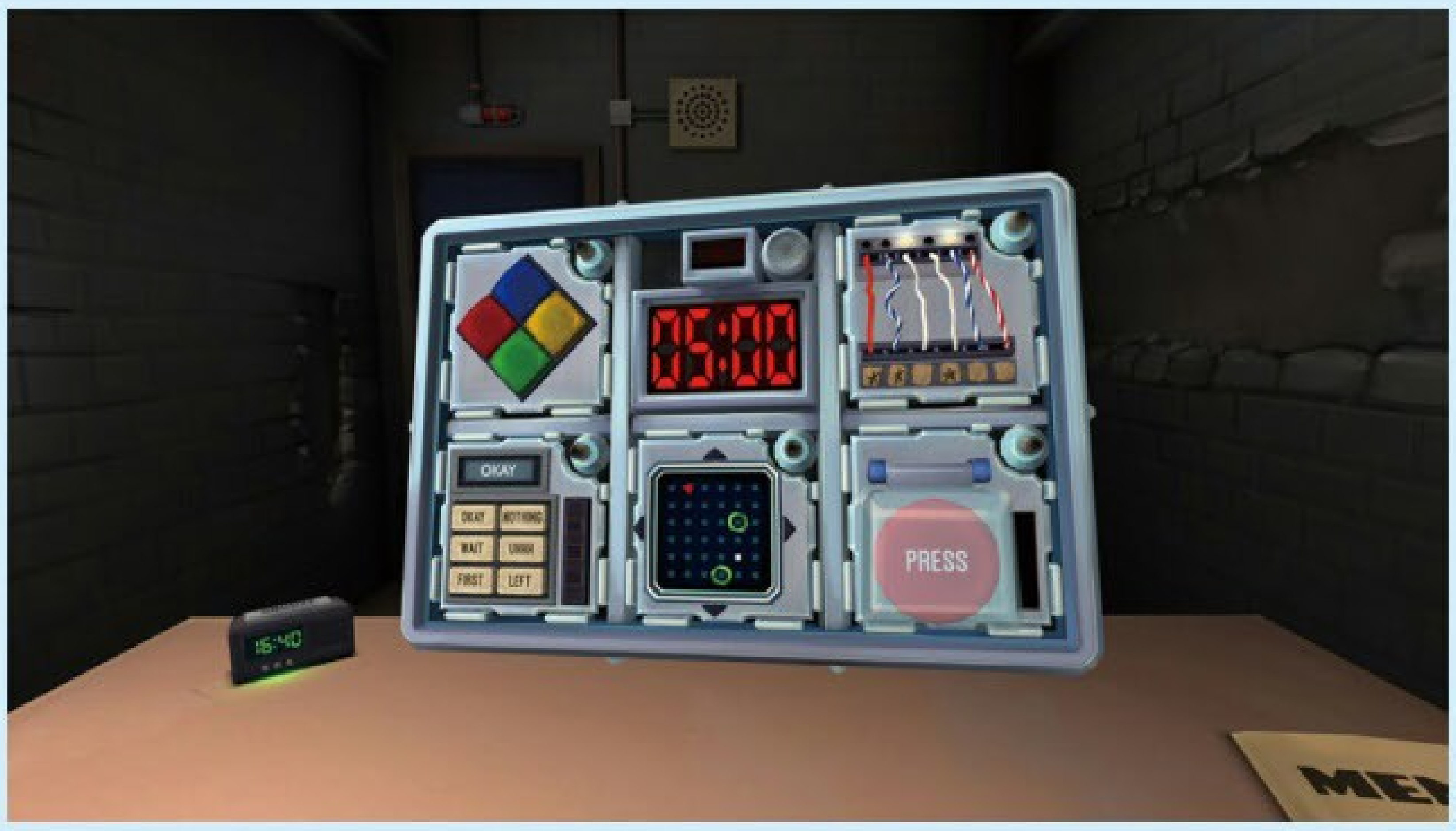
PS VR专用

拆弹砖家

Keep Talking and Nobody Explodes

发行公司	Steel Crate Games	游戏人数	本地 2 ~ 4 人
游戏类型	其他	对应周边	无
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	105 港币、14.99 美元

头戴PS VR的玩家要扮演一名被困在虚拟房间中的人，必须拆除房间内的定时炸弹才能顺利逃出房间。而拆炸弹的方法只能在现实世界中上网观看，这就需要其他玩家扮演拆弹“专家”，破解拆弹手册上的信息并给予VR玩家的拆弹指示。但现实世界的“专家”看不到炸弹，需要VR玩家提供情报，双方齐心协力、互帮互助才能顺利拆除炸弹过关。觉得和自己的好友有足够默契的玩家不妨试试，或许本作还能加速促（wa）进（jie）你们的友谊。拆弹手册可以在www.bombmanual.com查看。不过游戏和拆弹手册都仅有英文版，所以这要求参与破解手册信息的玩家有一定的英语阅读能力。



国服 港服 日服 美服

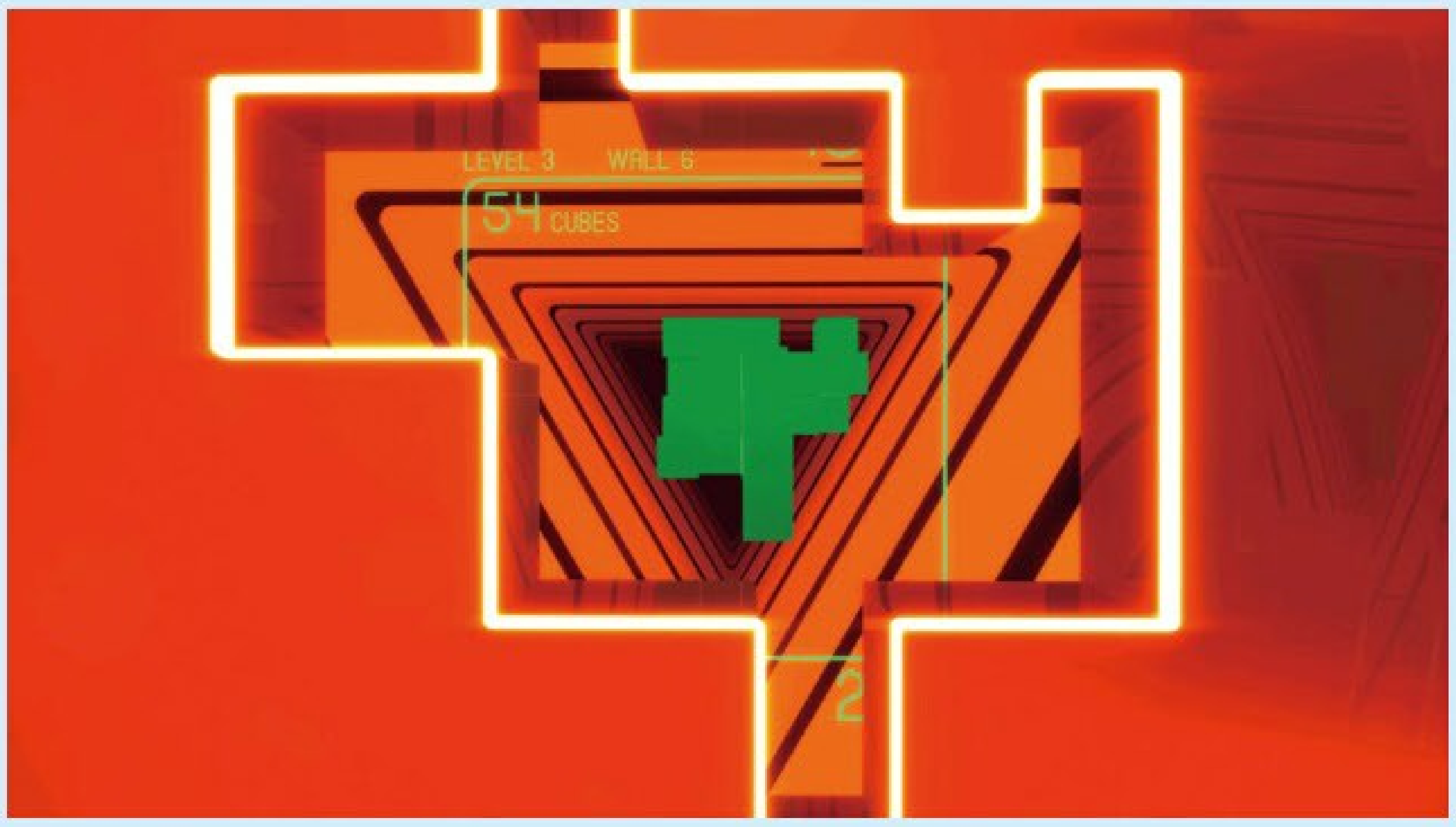
PS VR专用

超级立体方块

SUPERHYPERCUBE

发行公司	Polytron	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	益智	对应周边	无
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	233 港币、29.99 美元

一款运用到玩家的物体辨识能力和记忆力的益智游戏。玩法规则很简单，游戏开始后画面中央会有一个方块，玩家通过手柄对其进行旋转，让它的形状能和不断逼近的墙壁上的空缺形状吻合，这样就能让方块通过墙壁，从而开始下一关。每通过一关，方块就会增加，形状也变得不规则，玩家需要迅速识别出墙壁上空缺的形状并准确地调整方块，这样才能持续地闯关。另外到达每关的最后时，逼近的墙壁还会不断转动，所以就算形状对了，还需要配合墙壁的转动才能过关。通过PS VR调整头部位置，可以从不同的角度观察前方，因为方块体积变大会挡住玩家视线，需要玩家探头探脑才能看到墙壁上的空缺，并做出及时的操作。



国服 港服 日服 美服

PS VR专用

初音未来VR 未来演唱会

HATSUNE MIKU VR Future Live

发行公司	SEGA Games	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	音乐	对应周边	对应 PS MOVE
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	161 港币、2700 日元、14.99 美元

本作的最大特色就是能在VR空间内欣赏电子歌姬——初音未来的演唱会。玩家会化身为炒热舞台气氛的观众之一，在感受接近现实演唱会的临场感的同时，也能欣赏电脑空间所特有的演出方式。在演唱会中，玩家的视角能通过方向键自由切换，无论是观众席、舞台上，还是近在眼前的视角都应有尽有。玩家还可配合歌曲旋律挥动MOVE控制器或出声进行应援，带动舞台气氛变得更为热烈。成功炒热演唱会气氛后还会有特别的奖励在等着玩家，那就是可以和初音两人独处，共享特别的安可舞台！目前本作发售的是《1st Stage》部分，剩下的舞台会在11月和12月配信，玩家可自由选择单件购买或买入合集包。

国服 港服 日服 美服

除夕VR（测试版）

PS VR专用

除夕VR测试版

发行公司 上海东方明珠文化发展有限公司	游戏人数 本地 1 人
游戏类型 射击	对应周边 对应 PS MOVE（2 个）
发售时间 2016 年 10 月 13 日	游戏售价 免费

本作是万岁游戏开发的第一款PS4平台独占游戏《除夕KILL・X》的VR免费体验版。原作类型为动作冒险解谜AVG，但在这次的体验版中并未加入复杂的操作，而更注重于充满真实感与沉浸感的恐怖体验，主要游戏内容就是逃离并击溃袭来的怪物。故事的主人公从一开始就置身于未知的洞窟，昏暗的环境中发现了许多生活痕迹以及类人形的生物。这些地底怪物朝主人公袭来，而玩家则需要双持MOVE控制器逃走并以射击战斗突出重重包围，最后跌落到神秘的洞穴。左手MOVE可以操作主人公直线走动或奔跑，右手MOVE则具备射击、投掷、切换武器等功能，甩动控制器即可重新上弹。

国服 港服 日服 美服

厨房

PS VR专用

KITCHEN

发行公司 Capcom	游戏人数 本地 1 人
游戏类型 其他	对应周边 无
发售时间 2016 年 10 月 13 日	游戏售价 8 港币、100 日元

本作最早在2015年的E3游戏展上公开，是用以展示VR特色的技术Demo，与《生化危机7》使用了同样的“RE引擎”，《生化7》的首个概念试玩在登场角色和部分内容上也与本作有所重合。《厨房》的可玩部分很少，基本以看为主，总时长约为3分钟，血腥程度极高。一开始玩家被牢牢束缚在厨房的凳子上动弹不得，只能转动视角观察环境，直到倒在地上的同伴醒来后找来一把刀，试图帮玩家隔断手腕上的绳子。此时暗处突然闪现出一个面目狰狞的“女性”，将同伴一刀捅倒，并挥舞着手中染血的利刃向玩家袭来……注意本作在日服的评级为Z，必须使用绑定信用卡的方式才能购入。

国服 港服 日服 美服

飞向熊星

PS VR专用

Fly to KUMA

发行公司 Colopl	游戏人数 本地 1 人
游戏类型 益智	对应周边 无
发售时间 2016 年 10 月 13 日	游戏售价 1490 日元

一款外表可爱的益智类游戏。故事设定为遥远的熊星上居住着一群小熊，然而天灾突然席卷了熊星，使得环境不再适宜居住，因此小熊们搭乘宇宙船计划移居熊星二号。结果在航行过程中发生事故，宇宙船坠落在未知的星球上。沮丧的小熊们意外又发现这颗星球上有一艘被弃置的火箭，决定利用这艘火箭前往熊星二号。游戏的内容就是让小熊们平安前往火箭的最上层控制室启动火箭。本作共分为100个主线关卡和20个追加关卡，玩家无法直接操作小熊，只能移动场景内的蓝色砖块来铺路搭桥或是形成障碍，将只懂得直线前进的小熊们顺利引导至终点处。关卡内也有不少致死的机关，需要玩家多加注意，不要让小熊们被全灭。

国服 港服 日服 美服

工作模拟器

PS VR专用

Job Simulator

发行公司 Owlchemy Labs	游戏人数 本地 1 人
游戏类型 模拟	对应周边 对应 PS MOVE（2 个）
发售时间 2016 年 10 月 13 日	游戏售价 233 港币、29.99 美元

本作是一款工作体验软件，背景设定在机器人已经取代所有人类工作的世界里，人类只有通过“工作模拟器”才能了解以前的工作是怎么一回事。游戏中一共提供了四种工作供玩家体验，分别是白领、厨师、便利店店员和汽车修理工，每种工作的要领都被浓缩进了不同的关卡中。如在模拟白领工作时，就要对着电脑打字、接客户的电话等。当然本作并不是一本正经的工作模拟游戏，其中还有不少恶搞成分，比如在当汽车修理工时，如果遇到富家子弟的车，就要把车修得烂点，让他下次继续光顾不断牟利，充满了美式幽默。注意所有的游戏都需要配有两个PS MOVE才能完成，通过控制器模拟玩家的双手，可以做出拿、放、扔等动作。

国服 港服 日服 美服

会哭的娃娃

WEEPING DOLL

PS VR专用

发行公司	上海东方明珠文化发展有限公司	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	动作冒险	对应周边	无
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	68 元、78 港币、9.99 美元

由天舍文化开发的一款国产悬疑惊悚类探索解谜游戏。玩家扮演一栋二层宅邸的女管家阿通，在诡异的夜晚忽然听见娃娃渗人的哭声。随后主人公发现宅邸主人的人偶惨遭破坏，真人却不知所踪。离奇的事件让女管家不得不开始探索这栋诡异的房子，并逐步发现阴森而凄惨的真相。本作包含探索与解谜两大要素，玩家不仅要查看宅邸每个房间的细节，还要发散思维去解开谜题。游戏使用虚幻4引擎开发，整体画面表现可圈可点，故事氛围烘托得也相当到位。VR头显设备带来的沉浸体验可以让玩家进一步代入到游戏中，而独特的“灵魂出窍”式移动方式则减少了镜头晃动，降低玩家产生晕眩感的可能。

国服 港服 日服 美服

活至黎明 血脉贲张

Until Dawn: Rush of Blood

PS VR专用

发行公司	SIE	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	射击	对应周边	对应 PS MOVE（2 个）
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	148 港币、2160 日元、19.99 美元

本作是2015年发售的恐怖游戏《活至黎明》的外传性质作品，将原作中的惊吓和恐怖元素提取出来，制作成一款复古的射击游戏。玩家的行动空间被限制在过山车上，甚至连行驶速度也无法掌控，只能随着轨道飞驰，设法用手中的武器击倒袭来的恐怖敌人。手柄的左右摇杆分别对应两手的武器，如果使用MOVE控制器，则能更加真实地体验“双持射击”的感觉。除了默认的手枪外，关卡中还可以找到霰弹枪、冲锋枪、左轮手枪等强力武器。过山车内会显示弹药残余量和记分牌，一旦子弹耗尽，过热发红的枪身也会提醒玩家重新上弹。场景中还存在着各种危险的机关，需要玩家偏移头部才能顺利躲开。

国服 港服 日服 美服

驾驶俱乐部VR

DRIVECLUB VR

PS VR专用

发行公司	Worldwide Studios	游戏人数	本地 1 人、在线 2 ~ 8 人
游戏类型	竞速	对应周边	对应 PS MOVE（2 个）
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	239 元、268 港币、5292 日元、39.99 美元

本作包含PS4版本的众多要素和DLC追加内容，还有全新量身订做的VR模式和新功能。游戏里收录了超过80辆赛车和100多条赛道，还有5个全新的城市地图。玩家能够通过VR观看车辆的各个细节，驾驶的过程中也如同身临其境。不仅如此，驾驶时玩家还能站起来一览车外的风景，也可以在第一人称视角和第三人称视角间相互切换。游戏里还有多个新模式可供选择，“漫游模式”能让玩家在行驶中欣赏周边的景色；“乘客模式”可以让玩家坐在赛车后座上回顾一场精彩的赛事；“检阅模式”则可以让你近距离欣赏精美赛车的微小细节。本作支持PS4手柄、PS MOVE和对应的方向盘。

国服 港服 日服 美服

卡通世界大战（测试版）

World War Toons BETA

PS VR专用

发行公司	Studio Roqovan	游戏人数	本地 1 人、在线 2 ~ 10 人
游戏类型	射击	对应周边	无
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	免费

本作由出身自前《COD》小组的开发人员打造，以第二次世界大战为背景的第一人称射击游戏。虽然背景是残酷的世界大战，但是游戏画风却变成了诙谐幽默的卡通风格，并且加入了大量奇异元素。游戏中玩家以驾驶坦克作为主要战斗方式，还能看到母鸡、鲨鱼、雪人等各种在战争背景下显得荒诞不经的生物，而角色死亡更是用变成天使升天这种搞笑的方式，因而整体气氛反而让人觉得轻松愉快。本作强制要求在线进行游戏，多人模式下最大支持10人的网络对战。游戏的正式版预定采用本体免费+内购的模式，而已经解锁的物品将会保存在玩家的装备品中，在BETA测试结束后还能继续保留。

国服 港服 日服 美服

PS VR 对应

猫咪大破坏

Catlateral Damage

发行公司	Fire Hose Games	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	SLG	对应周边	对应 PS MOVE
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	999 日元、9.99 美元

本作是由独立开发者Chris Chung利用Unity引擎开发的一款创意作品，灵感来自于喜欢将东西弄乱弄坏的猫咪。游戏中玩家就要化身为这些调皮的猫咪，体验把家弄得乱七八糟的感觉，享受无拘无束的猫咪生活。游戏的目的只有一个，就是利用猫爪将可见的东西全部弄乱，包括主人整理得很整齐的文件、还有放在桌上的杯子等。冒险的区域也多种多样，包括厨房、厕所、客厅等，总之就是要把家里弄个底朝天。本作设有收集要素和强化要素，满足了一定条件的话还可解锁新的猫咪。对应PS VR后，玩家能以猫咪的视角进行冒险，代入感更佳，但是注意如果要用PS VR游玩就必须搭配PS MOVE。

国服 港服 日服 美服

PS VR 专用

噢！我好神

O！ My Genesis VR

发行公司	XPEC	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	模拟	对应周边	对应 PS MOVE（2 个）
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	20 元、23 港币、299 日元、2.99 美元

在本作中，玩家能扮演宇宙的创世神，透过自己的双手来管理星球。玩家需要利用MOVE控制器控制神之手，做出各种行动来帮助各个星球的居民发展他们的星球。早期只能对星球进行旋转寻找图腾的位置，当发现图腾后便可抓取居民放到图腾附近，这样居民便会对身为创世神的玩家进行祈祷。获得信仰后玩家能够得到图腾内的神力，此时便可与场景做出更多互动，比如祈雨等有益于居民生活的行动等。除此之外，玩家还可以通过修复神器来帮助居民对抗星球上的危险生物。在千奇百怪的宇宙环境中，玩家会面临各种各样的挑战，本作正是考验玩家如何跨越一个个的难关，去培育出一个茁壮成长的星球文明。

国服 港服 日服 美服

PS VR 专用

偶像大师 灰姑娘女孩VR

アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレボリューション

发行公司	BNEI	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	音乐	对应周边	对应 PS MOVE（2 个）
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	2480 日元

本作以《偶像大师 灰姑娘女孩》的1st演唱会为舞台，玩家可以在“舞滨圆形剧场”的舞台里欣赏多达9名偶像的精彩表演。作为偶像大师演唱会中的一个重头戏，玩家能通过MOVE控制器，自由选择不同颜色、不同数量的荧光棒为自己喜爱的偶像进行应援。在VR空间里，玩家可以选择舞台正面的最前列、左右或者后方等6个角度的位置去欣赏演唱会，根据位置不同，周围观众的影院和歌曲的声音也会产生相应的变化。本作收录了包含新曲《Yes! Party Time!!》在内的3首歌曲，玩家可以根据游戏内的舞蹈动作以及应援口号练习演唱会的应援方式。至于数量众多的付费DLC，也算是本系列的一大惯例了。

国服 港服 日服 美服

PS VR 专用

企鹅归途

Waddle Home

发行公司	Archiact Interactive	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	益智	对应周边	对应 PS MOVE
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	9.99 美元

这是一款第三人称的益智解谜游戏，玩家身处一个冰天雪地的世界中，需要充分运用自己的智慧，带着这些萌萌的迷路企鹅突破重重难关，摇摇摆摆地走回家。本作设有超过30个关卡，每关都有着不同的地形，充满各种陷阱与守卫，同时玩家需要拯救1～3只企鹅，还有3枚企鹅蛋。玩家要通过控制地图上的道具来给那些企鹅指明安全的道路,同时还要收集企鹅蛋并避过各种阻碍与警卫，安全地到达指定区域才算过关。完成任务的时间以及收集企鹅蛋时的得分会决定玩家的等级。游戏玩法简单，但是关卡越往后难度越高，要用好各种道具让企鹅们顺利回家并不是件轻松的事。

国服 港服 日服 美服

PS VR专用

战争地带

Battlezone

发行公司	Rebellion	游戏人数	本地 1 人、在线 2 ~ 4 人
游戏类型	射击	对应周边	对应 PS MOVE
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	398 港币、6372 日元、59.99 美元

非常有趣且深奥的坦克类射击游戏。玩家在驾驶舱内一边操纵战车前进，一边将沿路的敌军全部击破。游戏的设计非常正统，玩家需要自己选择坦克的多项性能后再出击。单机模式下为闯关模式，有各种不同的任务目标等待玩家执行，例如守卫基地，以及夺取敌方基地等。敌方单位除了坦克外，还有固定炮台、飞行单位等也会对我方发起攻击。应对不同的单位，选择不同的武器也是游戏的一个重点，过关之后还能获得新武器或火力升级部件来强化自己的坦克。本作的最大卖点是支持最多4人同时网络对战，对战地图也可以随机生成。对战规则既有乱战也有组队战，且同样适用于各种丰富的胜利目标。

国服 港服 日服 美服

PS VR专用

头球专家

Headmaster

发行公司	Frame Interactive Studio	游戏人数	本地 1 ~ 6 人
游戏类型	体育	对应周边	无
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	19.99 美元

本作是一款足球题材的体育游戏，正如标题所言，核心玩法就只有一个——头球。玩家需要像现实中顶头球那样对准空中抛下的足球用力一顶，球就会被弹开，顶入球门或者击中门前指定的标志便能不断获得分数。虽然玩法很简单，但是开发商对于足球的反馈运动轨迹还是颇下功夫，对足球的飞行速度、飞行方向模拟得颇为精准。由于玩法轻松休闲，非常适合家庭成员之间一起游玩同乐，本作最大支持6人共同游戏，十分热闹。除了普通的足球场和球门之外，游戏还设置了多个风格迥异的关卡，其中存在着像鸭子、卡车甚至炸弹等不同的道具供玩家挑战，大大增加了趣味性。

国服 港服 日服 美服

PS VR专用

王牌香蕉

Ace Banana

发行公司	上海东方明珠文化发展有限公司	游戏人数	本地 1 人、在线 1 ~ 4 人
游戏类型	射击	对应周边	对应 PS MOVE（2 个）
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	80 元、120 港币、14.99 美元

本作是一款射箭类塔防游戏，玩家需通过PS4手柄或PS MOVE射出弓箭，以击退成群结队的猴子来保护村子里的香蕉不被抢走。战斗时玩家只能在据点里移动，据点共有三层，熟悉地形后对防守有很大的帮助。游戏画面采用靓丽的卡通风格，有单机和多人联机对战等模式。玩家可自由从15名角色中选择一个参战，每个角色的技能各不相同，PS+会员还能专享另外的5名特殊角色，这些角色会随着流程的推进逐个解锁。防守时使用的箭矢数量有限，只能打败敌对猴子从它们的掉落物里拾取，掉落的箭矢种类多种多样。在游戏中后期，可以使用的箭矢种类会越来越多，同时敌人的类型也会增多，甚至还会出现BOSS战。

国服 港服 日服 美服

PS VR专用

夏日课堂

サマ–レッスン

发行公司	BNEI	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	其他	对应周边	无
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	2980 日元

自公布起就备受期待的虚拟现实企划，旨在让广大玩家沉浸在VR的世界中，与可爱动人的美少女进行交流、接触，体验“真实感”满满的生活。目前已推出基本游戏包“宫本光 七日房间”，玩家会以家庭教师的身分接触学生宫本光，与她共度七天的短暂时光。场景主要为光的房间，玩家通过不同的授课提升光的灵感、耐心等属性，最后迎来对应的结局。每周目的时间都非常短，仅需半小时就能结束七天，但可以反复开启新的七天去进行不同的尝试。尽管内容很少，却拥有不错的细节表现与优秀的沉浸体验。依据本企划的预定，今后还将继续开发并推出新的游戏内容与角色包，进一步扩大交流的幅度。

国服 港服 日服 美服

像素大作战
Pixel Gear

PS VR 专用

发行公司	上海东方明珠文化发展有限公司	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	射击	对应周边	对应 PS MOVE（1 个）
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	80 元、85 港币、10.99 美元

本作是一款定点射击游戏，玩家要用手中的枪械击败不断袭来的敌人，拯救像素世界。每次消灭敌人都会获得金钱和能量，金钱可以用来升级自己的武器或是购买弹药，能量则可以让玩家进入子弹时间，在关键时刻开启子弹时间，就能短时间击落敌人的子弹以保护自己。在场地里还有隐形的小怪，它们身上携带了各种神奇的道具，取得后能帮助玩家更轻松地解决敌人。游戏中的武器多种多样，包括手枪、机枪、狙击枪、榴弹炮等，灵活运用武器杀敌能令战斗轻松不少。在击败一定数量的敌人后还会出现该地区的BOSS，以击败所有地区的BOSS为目标而战斗吧！

国服 港服 日服 美服

新世纪战甲大赛 机械化战斗联盟
RIGS Mechanized Combat League

PS VR 专用

发行公司	Worldwide Studios	游戏人数	本地 1 人、在线 1 ~ 6 人
游戏类型	射击	对应周边	无
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	368 港币、7452 日元、49.99 美元

本作是一款机器人题材对战游戏，背景设定在机器人竞技盛行的近未来，玩家化身为选手之一参与到激烈的比赛中。玩法为第一人称射击，而且比较特别的是使用头戴显示器来瞄准，刚开始游戏时有可能会不适应，不过习惯后可以做出比手柄操作更快速和准确的瞄准。机器人的种类也很多，除了通用的测试型机体外，还有由6个厂商提供的性能不一的机体，根据战术选择合适的机器人是获得比赛胜利的关键。对战形式分为三种，分别是击倒对方机体比拼分数的团队击倒战、抢球到达对方龙门的达阵赛和比谁先到达赛场中间区域的强撞对抗赛，并且每个模式都支持最多6人的在线联机，玩家可进行3对3的团体战。

国服 港服 日服 美服

星战钢甲
Gunjack

PS VR 专用

发行公司	CCP Games	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	射击	对应周边	无
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	66 元、75 港币、9.99 美元

用虚幻4引擎开发、有着上佳画面表现力的《星战钢甲》确实是非常适合用来展现VR魅力的一款作品，所以在给三星Gear VR当了首发作品后，这次又来给PS VR的发售护航。游戏中玩家的身分是一名炮手，为了保卫在外太空进行采矿作业的开采平台，需要运用自己射击技术击退不断来袭的敌人。炮台的基本武器为两管机枪，可以通过连射来捕捉视野内的目标，另外通过击落敌人获得的道具，还可以使用导弹和镭射等强力武器。本作和PS VR的相性不错，首先是可用头显瞄准，基本很轻松就能瞄准到自己想要的目标，同时头显的全方位包围也提高了游戏的临场感，让玩家感受到宇宙的深邃以及火爆的空间战。

国服 港服 日服 美服

虚拟枪弹辩驳VR 班级审判（试玩版）
サイバ–ダンガンロンパVR 学级裁判（DEMO）

PS VR 专用

发行公司	Spike Chunsoft	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	动作	对应周边	无
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	免费

本作是将2010年于PSP平台上发售的高速动作推理型AVG《枪弹辩驳》初代的班级审判部分中、不间断议论的部分单独提取出来，让玩家们享受VR临场感的作品。游戏的场景选择了原作的第4章、大神樱被杀害的事件，玩家以主人公苗木诚的视角参与班级审判。游戏操作方式遵循PS VR的特点进行了改动，当场上角色出现可疑发言时，玩家需要用PS4手柄的触摸板去照准该发言，如果显示的可疑度超过80%，就要用R2键发射言弹将其击碎。场上的角色也不再是木头人，而是会跳出证言台，做出诸如踩碎台词之类的惊奇行动。体验过程只有数分钟，最后以初代的惩罚“补习”来结束游戏。

国服 港服 日服 美服

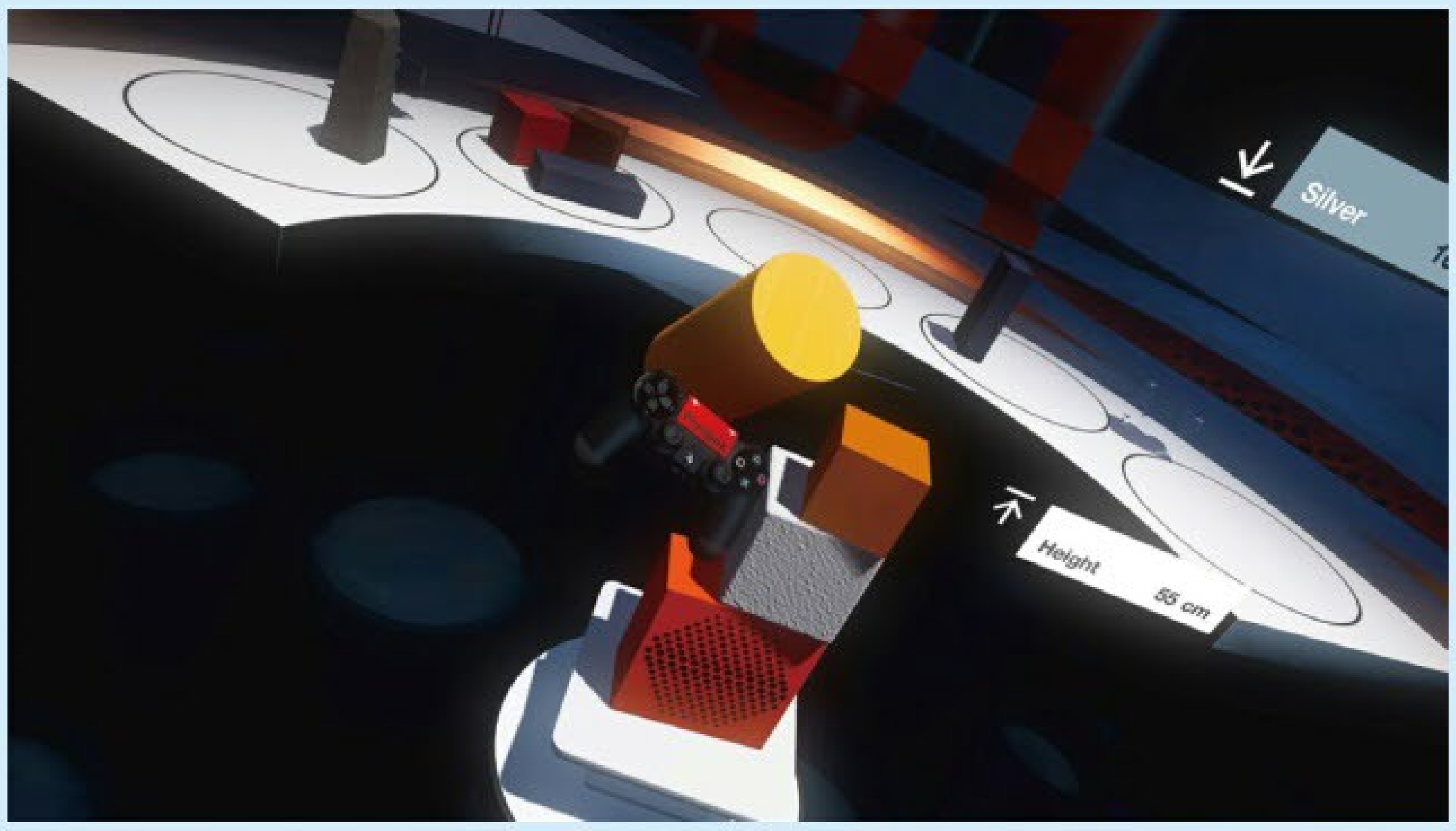
PS VR专用

虚拟现实 积木世界

Tumble VR

发行公司	SIE	游戏人数	本地 1 ~ 2 人
游戏类型	益智	对应周边	对应 PS MOVE
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	69 元、1080 日元、9.99 美元

本作是PS3时代发售的一款积木题材的益智游戏，现对应了PS VR后再次登场。在基本的玩法——堆高时，玩家需要将不同形状的积木叠起来，堆得越高分数就越多，方块的堆叠顺序以及摆放位置是获得高分关键。除了堆高外，还有拆除玩法，玩家需要在已经堆叠好的积木处放置炸药将其炸散，积木散开的范围越大，获得的分也就越多。VR版除了追加新关卡和新模式外，还对应社群画面功能，让没有戴头戴显示器的玩家也能通过电视看到游戏画面，在对战模式中就可以利用这个功能一起游玩，没有戴头显的玩家要设置干扰道具来阻止戴头显的玩家将积木堆到指定高度，很适合聚会时和友人同乐。



国服 港服 日服 美服

PS VR专用

虚拟现实乐园

PlayStation VR WORLDS

发行公司	SIE	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	其他	对应周边	对应 PS MOVE（2 个）
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	199 元、268 港币、5292 日元、39.99 美元

本作为一款游戏合集作品，港服、日服和美服收录了5款不同的游戏在内。《深海探秘》中玩家扮演一名潜水员，在海底欣赏海景的同时体验遭遇鲨鱼的危险一面；《碰撞球》中玩家要玩一种3D空间内的“桌面曲棍球”，用视线控制光标防止对手的击球突破，并且要想办法撞击球体突破对手的防守得分；《虚拟现实疾速滑行》可以让玩家仅仅晃动脖子，就体验到精彩刺激的旱地雪橇游戏；《星际穿梭者》则要扮演寻宝猎人探索宇宙，操纵机器人与敌人周旋于星际空间；《伦敦大劫案》中玩家需要运用PS MOVE来模拟双手，操纵汽车、体验射击场景，投身于海外电视剧中常见的恩怨情仇之中。注意国服版未收录《伦敦大劫案》。

国服 港服 日服 美服

PS VR专用

虚拟现实游戏空间

THE PLAYROOM VR

发行公司	SIE	游戏人数	本地 1 ~ 5 人
游戏类型	其他	对应周边	无
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	免费

本作是一款聚会型游戏合集，最多支持本地5人同时游戏，1人佩戴头戴显示器，另外4人用PS4手柄与其合作或对抗。《小小机器人》可以通过抓娃娃收集小机器人进行陈列；《通缉中》是让佩戴头戴显示器的玩家在他人的提示下，选择出特征与他人描述相符的NPC击倒；《猫捉老鼠》是让佩戴头戴显示器的玩家与其他玩家玩类似于“木头人不许动”的游戏；《怪兽大逃亡》让佩戴头戴显示器的玩家扮演怪兽，限定时间内移动头部躲避其他玩家的攻击；《鬼屋》是让佩戴头戴显示器的玩家在他人的提示下，捕捉房间里所有的幽灵；《抢救机器人》则是大家一起通力合作，解救散落在卡通风格关卡里小机器人的动作类游戏。

国服 港服 日服 美服

PS VR专用

载入人性 第一章

Loading Human Chapter 1

发行公司	Maximum Games	游戏人数	1 人
游戏类型	冒险	对应周边	对应 PS MOVE（2 个）
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	39.99 美元

本作是一款科幻题材的冒险游戏，整部游戏由数个讲述了不同故事的独立篇章组成。而在第一章中，玩家扮演的主角名叫普罗米修斯。主角的父亲是一位受人尊敬的科学家，他在生命垂危之际将主角召唤到了南极基地，交给了孩子一个星际探险任务——寻找一种具有强大力量的、能够使人返老还童的的特殊能源。游戏的画面十分出色，塑造了一个庞大而冰冷的未来风格世界。而且可以使用2个PS MOVE控制器作为主角的双手进行游戏，大幅度提升了临场感，给玩家提供了高自由度的虚拟体验。同时游戏的剧情也颇有深度，玩家需要和众多角色互动，并做出许多艰难的、甚至面临道德困境的选择。

国服 港服 日服 美服

Here They Lie

Here They Lie

发行公司	SIE	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	动作冒险	对应周边	无
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	148 港币、2160 日元、19.99 美元

由Tangentlemen与索尼旗下Santa Monica Studio共同开发的一款恐怖游戏，整体氛围令人毛骨悚然。玩家所扮演的男主人公乘坐火车进入了一个扭曲而离奇的昏暗世界，为追逐一位身着黄色裙子的黑人女子，必须不断地前进。除了吃人的长角怪物与目露凶光、手持武器的地底居民外，主人公还会遇到能够烧毁一切的西装火男，躲避敌人前进是通关的基本思路。一般来说，玩家是无法主动攻击他人的，只有在遭到生死的抉择与道德的拷问时，才会允许他做出一些特殊的行动。怪诞离奇的世界配合VR头显设备，带来了身临其境的游戏体验。然而一次转45度的视角变换方式极易引起晕眩感，游玩时请注意休息。

国服 港服 日服 美服

集会

The Assembly

发行公司	nDreams	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	动作冒险	对应周边	对应 PS MOVE
发售时间	2016 年 10 月 13 日	游戏售价	203 港币、29.99 美元

由英国独立团队开发的第一人称动作冒险游戏，相比其他的VR专用游戏，本作拥有完整的长篇剧本。玩家需要同时扮演身为天才神经学家的新人与身为天才病毒学家的老手，以两人截然不同的视角深入到故事的核心——“集会”组织的真相。一人被送进组织，需要进行一系列神秘的测试；另一人则试图离开，开始仔细调查实验室。游戏还准备了许多考验人心的难题，需要玩家去思考并解决。两条剧情线异路同归，均指向组织所隐瞒的可怕实验，最后还需要玩家去进行判断。细致而真实的环境塑造让VR体验更为逼真，为了降低玩家在虚拟现实中的不适感，游戏还准备了瞬移与快闪等视角调整功能。

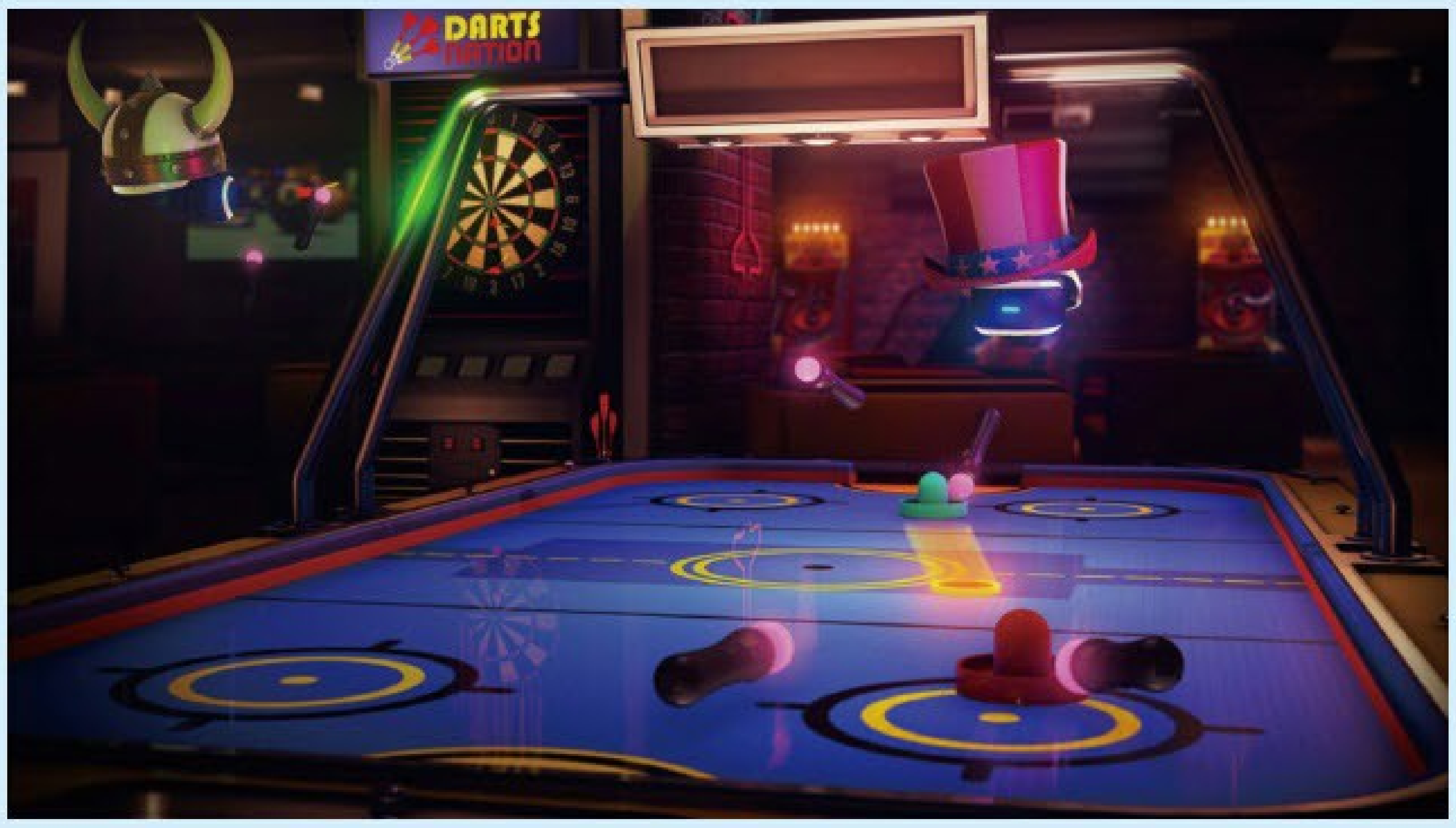
国服 港服 日服 美服

运动酒吧VR

Sports Bar VR

发行公司	Cherry Pop Games	游戏人数	本地 1 人、在线 2 ~ 6 人
游戏类型	其他	对应周边	无
发售时间	2016 年 10 月 18 日	游戏售价	19.99 美元

本作为玩家塑造了一个虚拟的酒吧环境，并提供了多个酒吧内流行的小游戏项目以供娱乐。玩家不仅可以在这里游玩台球、飞镖、空气棒、沙壶球、国际象棋等游戏，甚至还能使用书本、酒瓶、椅子等物品来玩疯狂多米诺。作为一个把酒吧游戏都囊括在内的迷你游戏合集，本作采用了非常出色的物理引擎，力求为玩家们带来最完美的酒吧休闲体验，让人可以身临其境地体验虚拟现实的互动性。除了可以本地单人独乐外，本作也支持最多6名玩家在线共斗，是一款非常适合在节假日和朋友一起娱乐的游戏。玩家可以通过玩各种小游戏赚取点数来解锁更多的服装，以打扮自己的VR形象。



国服 港服 日服 美服

风之大陆

Windlands

发行公司	Psytec Games	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	冒险	对应周边	无
发售时间	2016 年 10 月 25 日	游戏售价	24.99 美元

本作是一款第一人称的冒险游戏，虽然画面算不上出色，但是成功塑造出了一个能让玩家在虚拟空间之中自由高速移动的冒险世界。玩家需要利用自己手中的钩索，在一个失落的世界之中展开冒险，探索上古秘密。钩索是冒险的最重要工具，使用钩索钩住一个目的着陆点后，自己的身体会被快速吸附到着陆点上。想要在这个世界中上下攀爬、行动自如，玩家就必须熟练运用自己手中的这两个钩索才行。同时到达目的地的路线并非只有一条，玩家需要仔细观察地形，合理制定策略，选择最方便有效的行进路线和方式。只要玩家能适应游戏中的高速空间运动，很快就能沉浸在如风一般自由的氛围之中。

国服 港服 日服 美服

PS VR 专用

束缚

Tethered

发行公司	Secret Sorcery	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	策略	对应周边	无
发售时间	2016 年 10 月 25 日	游戏售价	250 港币、32.99 美元

玩家在游戏中要以上帝视角扮演一名精灵守护者，指挥被称作“Peep”的可爱生物在白天收集资源、打理村庄。每当夜幕降临，邪恶的怪物便会入侵村庄到处破坏并掠夺资源，此时则要操作Peep们和怪物战斗，把它们暂时赶走，太阳再次升起后，又要让Peep立即修复村庄，准备好迎接下一次攻击。游戏的操作很简单，只要引导Peep前往对应地点，它们就会自动工作，夜晚战斗时只要让多个Peep前往怪物的所在地与它们战斗即可，还可以利用村庄里的一些大型设施（如巨弩等）把它们赶走。流程里共有13个各具特色的岛屿等着玩家去指引发展，活用地形和设施，让Peep们在这个世界里愉快地生活吧！

国服 港服 日服 美服

PS VR 专用

体感嘉年华VR

Carnival Games VR

发行公司	Take2	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	其他	对应周边	对应 PS MOVE（2 个）
发售时间	2016 年 10 月 28 日	游戏售价	155 港币、19.99 美元

《体感嘉年华》此前曾登陆过NDS、3DS、Wii、X360等诸多平台，本作则由Cat Daddy Games和2K共同打造，是一款派对型的众乐乐游戏，必须使用MOVE控制器进行游玩。玩家能够探索游乐场、与众多摊位互动，并能玩到多达12种不同的迷你游戏。迷你游戏并非初始全部开放，而是需要玩家进入主题嘉年华大街，游玩初始游戏去赚取彩票，彩票可以解锁其他迷你游戏，也能用于换取有趣的虚拟奖品。迷你游戏的种类丰富，包括探索鬼屋的射击小游戏、攀岩式的小游戏、类似保龄球的滚球游戏，还有街机厅内大家所熟知的投篮小游戏等等，相信每个玩家都可以在本作里玩到自己喜爱的游戏，并和朋友们一起比较分数，一决高下。

国服 港服 日服 美服

PS VR 对应

COD 无尽战争

Call of Duty: Infinite Warfare

发行公司	Activision	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	射击	对应周边	无
发售时间	2016 年 11 月 4 日	游戏售价	免费

年度FPS大作《COD》在发售的当天就放出了一个PS VR独占的免费DLC，名为“胡狼号进击VR体验（Jackal Assault VR Experience）”，给粉丝们带来了一种与系列以往截然不同的游戏体验。玩家可以坐在“胡狼号”的驾驶舱中，驾驶战斗机与宇宙中的敌人展开周旋。操纵战机时，R2用于机枪扫射，L2可以控制导弹的锁定与发射，这与游戏本体的战役模式中控制胡狼号战斗时的操作有所不同。经过简单的教学后很快就会进入实战，需要依次消灭几波敌机，最后击沉敌方的超大型战舰。注意，本DLC不含中文，仅供1人游玩，不过不需要《COD》本体光盘即可运行，拥有PS VR的玩家都不妨下载一试。

国服 港服 日服 美服

PS VR 对应

摩托英豪4

Moto Racer 4

发行公司	H2 Interactive	游戏人数	本地 1 ~ 2 人、在线 2 ~ 10 人
游戏类型	竞速	对应周边	无
发售时间	2016 年 11 月 4 日	游戏售价	310 港币

本作是用虚幻4引擎制作的摩托竞速大作，想必能给摩托爱好者们一种非凡的体验。游戏里有多种赛事供玩家选择——经典的计时赛、单人赛和锦标赛依旧保留，还有沥青平路与沙石陡路相互交替的街道赛和越野赛等等。游玩的模式也多种多样，在某些模式里，除了紧随身后的警察外，甚至一般的平民车辆也会阻碍玩家的去路。游戏里还有各种各样的挑战，要不断地解锁前置挑战来开启。玩家在比赛之外可以耗费金钱改造并升级自己的摩托，让这位好伙伴更加强力可靠。网络联机可以支持最多10人的大比赛，磨练自己的技术，在竞速者们的脑海中印上自己潇洒的摩托背影吧！

国服 港服 日服 美服

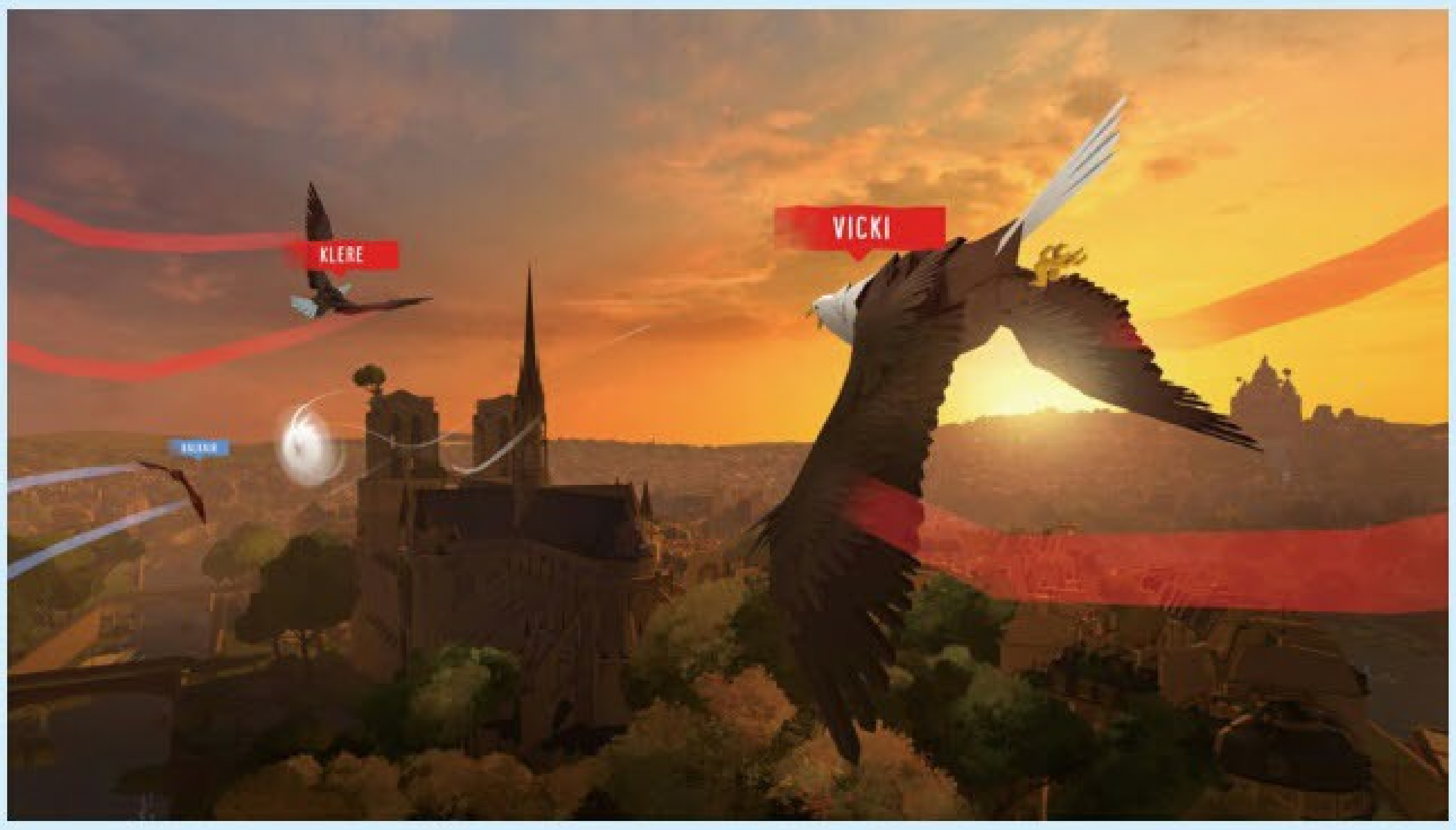
猎鹰翱翔

Eagle Flight

PS VR 专用

发行公司	Ubisoft	游戏人数	本地 1 人、在线 2 ~ 4 人
游戏类型	动作	对应周边	无
发售时间	2016 年 11 月 8 日	游戏售价	5180 日元、39.99 美元

本作是由游戏大厂育碧专门针对VR打造的作品。故事舞台设为法国巴黎，玩家扮演猎鹰翱翔于艺术之都的天空。在人类消失50年后，巴黎这座城市成为了大自然的一部分，有无数的动物生活于此，而猎鹰们也要在埃菲尔铁塔、圣心堂等建筑群中争夺地盘与食物。玩家可以通过歪头调整视角，飞行中还能进行鹰啸攻击。单人模式分为两种，分别为按提示快速完成固定路线并抵达终点的竞速模式，以及与其他NPC猎鹰竞争猎物数量的击杀模式。而最有挑战性的无疑是本作的联机模式，可以与网络上的其他玩家在比赛中抢夺更多的猎物，以最终得分一决胜负。需要注意的是，联机游玩必须是PS+会员才能实现。



国服 港服 日服 美服

鲁滨逊 旅程

Robinson: The Journey

PS VR 专用

发行公司	Crytek	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	冒险	对应周边	无
发售时间	2016 年 11 月 8 日	游戏售价	59.99 美元

作为业界知名的“毁显卡”制作商Crytek以“《孤岛危机》系列”闻名于世，本作是该厂推出的首款VR专用游戏。不过本作和《鲁滨逊漂流记》大相径庭，反倒有些像《侏罗纪公园》。主角罗宾在乘坐的飞船坠毁到一个外星球后，开始了一段不寻常的旅程。这个星球居然被地球的远古生物——恐龙主宰着，罗宾在一头叫做“莱卡”的霸王龙和一个叫做“HIGS”的人工智能的陪伴下找寻其他生还者。Crytek为玩家创造了一个自然景色十分秀丽的星球，庞大的生物、壮阔的场景都让人流连忘返。在游戏中玩家需要探索并解开各种谜题，与环境和周围的生物互动，甚至还有一些支线任务等待着触发。

国服 港服 日服 美服

时间机器VR

Time Machine VR

PS VR 专用

发行公司	Minority	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	冒险	对应周边	无
发售时间	2016 年 11 月 15 日	游戏售价	29.99 美元

时间旅行是永不退热的经典主题，游戏中一种全新的病毒在全球迅速扩散，科学家认为解决它的关键存在于过去。于是，玩家扮演的主角临危受命，驾驶着神奇的时间机器穿越回侏罗纪，对当时的水下世界展开探索。利用高科技的设备，玩家可以对那些神秘的史前生物展开追踪、扫描、甚至是近距离观察。沧龙、利维坦鲸鱼、巨齿鲨等史前生物都会活灵活现地呈现在玩家面前，语音也会详细介绍这些生物的习性特征。除了观赏外，玩家还肩负着找到抑制病毒方法的重任，因此需要展开全方位的科学调查。启动时间暂停功能后，就能安全地对古生物展开扫描，一些生物则需要利用诱饵器等方式才能从暗处引出来。

国服 港服 日服 美服

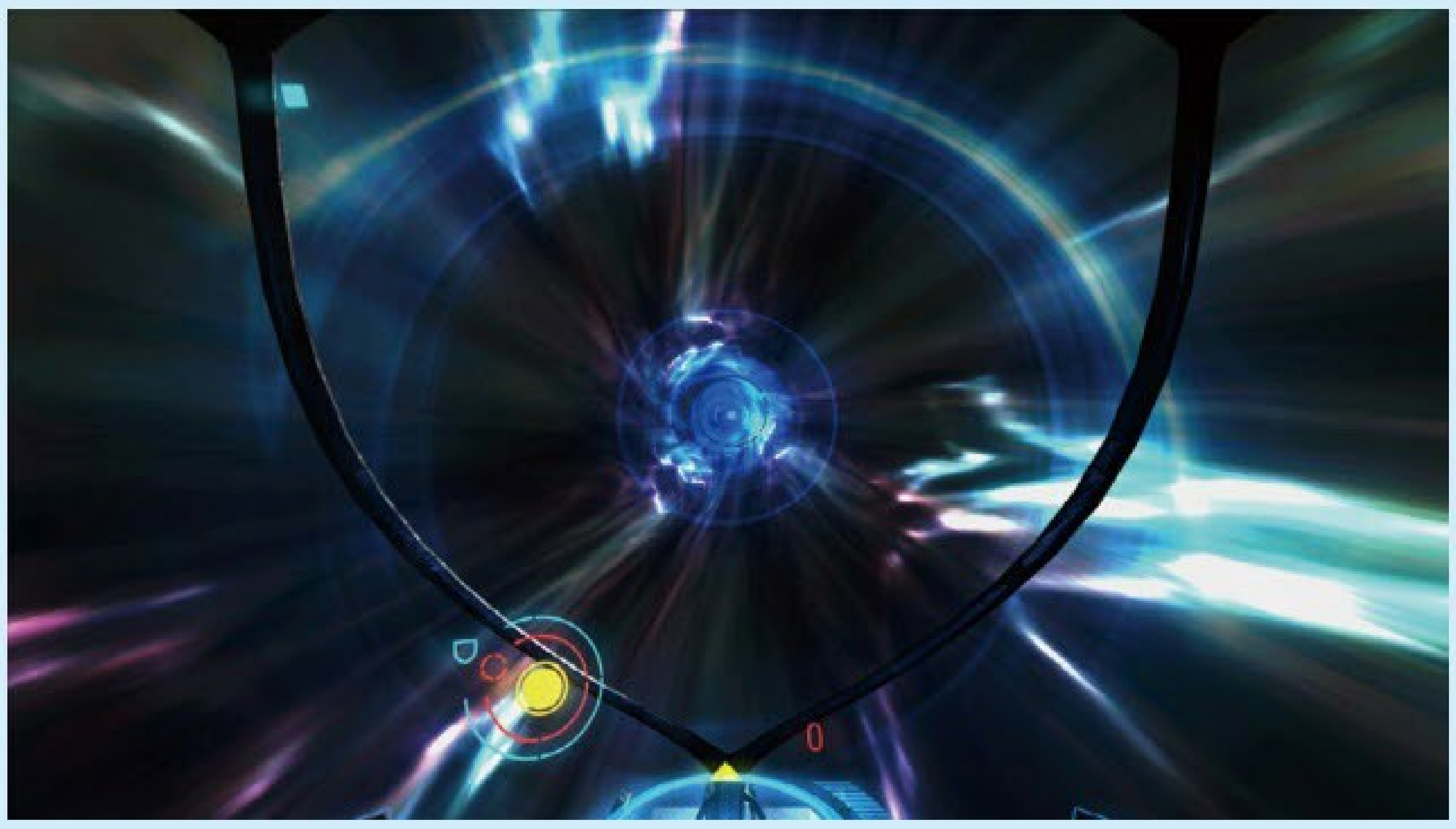
太空裂缝 第一章

SPACE RIFT – Episode 1

PS VR 专用

发行公司	bitComposer Interactive GmbH	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	动作	对应周边	无
发售时间	2016 年 11 月 15 日	游戏售价	19.99 美元

在一场陨石雨的毁灭性打击过后，地球变成了一片废土。幸存的人类被迫移民到火星上，生活在超级军团的严格管制之下。玩家扮演的主角名叫Casey Black，原是一名为WEYSS效力的驾驶员。然而在一次电脑错误后，主角被贴上了叛徒的标签，生存的惟一希望是加入Anoxia太空站的反叛军。作为一个采矿驾驶员，主角需要帮助反叛军在敌方无人机的威胁下采集到珍贵的矿石，为人类和火星带来独立与自由。《太空裂缝》的剧情庞大，玩家在执行单人任务的同时体验故事情节，除了采矿任务外，与敌军的激烈交战也是必不可少的，玩家还可以升级太空船的不同项目，找到适合自己的玩法。



国服 港服 日服 美服

PS VR 专用

HoloBall

HoloBall

发行公司	TreeFortress	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	体育	对应周边	对应 PS MOVE
发售时间	2016 年 11 月 22 日	游戏售价	14.99 美元

本作是一款以运动健身为目的的VR游戏，玩法类似“壁球”。玩家身处在一个充满上世纪80年代科幻感的封闭环境中，与电脑AI展开壁球对决，不过竞争对手并不是在身边，而是在墙壁上，只要对方没接住球便能得分。游戏共设置了5种难度可供选择，分数会上传至网络排行榜。值得一提的是游戏中的配乐全部来自美国加州的乐队Dance With The Dead，官方还预定会在今后追加在线对抗模式，以及支持PS4内置的音乐列表供玩家自由选择。注意，本作对于游玩的场所有较高要求，除了需距离显示器6～8步外，玩家周围的空间也要尽量开阔，否则有可能会在“挥拍”时发生误伤的情况。

国服 港服 日服 美服

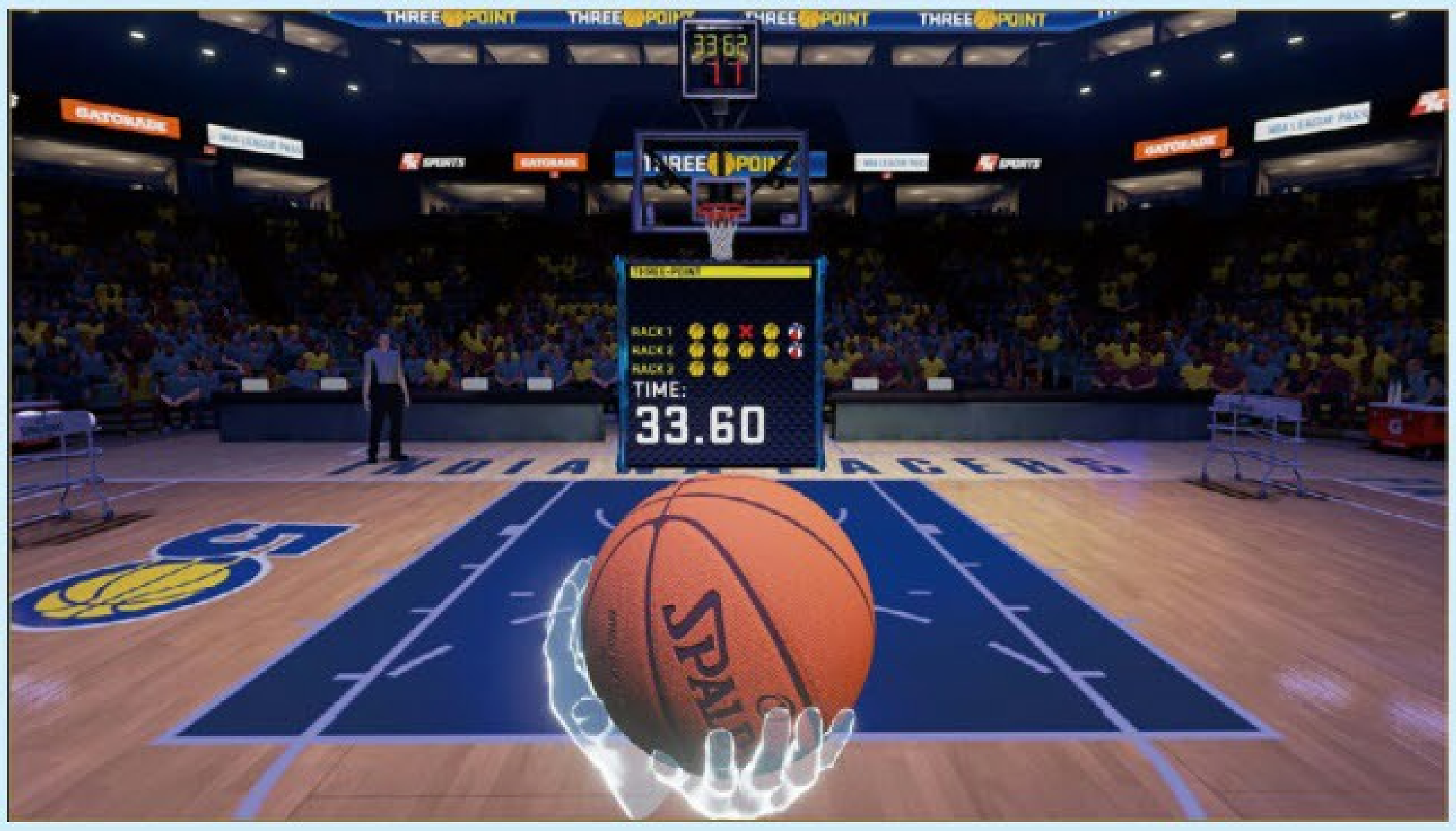
PS VR 对应

NBA 2K VR体验

NBA 2KVR Experience

发行公司	2K	游戏人数	本地 1 ～ 4 人
游戏类型	体育	对应周边	无对应周边
发售时间	2016 年 11 月 22 日	游戏售价	116 港币、14.99 美元

《NBA 2K》是玩家们熟悉的篮球系列，本作则是由2K带来的VR篮球体验。不过玩家并不能正儿八经地参与职业篮球比赛，也无法体验生涯模式的育成魅力，本作只是收录了一系列篮球相关的小游戏，比如全明星周末时惯例的三分球大赛、技巧挑战、时间挑战等，甚至还能体验压哨出手、一球逆转的刺激感。印第安纳步行者队的球星保罗・乔治也会在游戏中登场，给予玩家指导。比赛时甚至还会有佳得乐饮料，供玩家强化能力。遗憾的是并没有扣篮类的小游戏，各模式的玩法也基本上都是控制投篮。虽然本作依然能够在一定程度上展现出篮球运动的魅力，但由于不支持MOVE操作，在体验感上稍差了几分。



国服 港服 日服 美服

PS VR 专用

VirZOOM 游乐中心

VirZOOM Arcade

发行公司	VirZOOM	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	其他	对应周边	对应 VirZOOM
发售时间	2016 年 11 月 22 日	游戏售价	免费

VirZOOM是由美国公司开发的一款虚拟现实骑行设备，造型类似自行车，供玩家配合头戴设备游玩，同时达到室内健身的目的，相比一般的健身器材更富有乐趣。本作则是该外设配套的软件，内含5款游戏：玩家可以骑着天马在空中翱翔，驾驶F1赛车在赛场上飞驰，操纵武装直升机以及坦克与敌人展开战斗，在“西部牛仔”里甚至能化身成为警长，骑马用索套追捕逃犯。玩家可以自己设定锻炼的时间，让系统随机挑选游戏项目，软件也会记录玩家的锻炼时长、卡路里消耗并把成绩登录至在线排行榜。虽然游戏是免费的，但本作必须要有VirZOOM骑行设备才能游玩（售价399美元），因此大部分玩家是无福消受了。

国服 港服 日服 美服

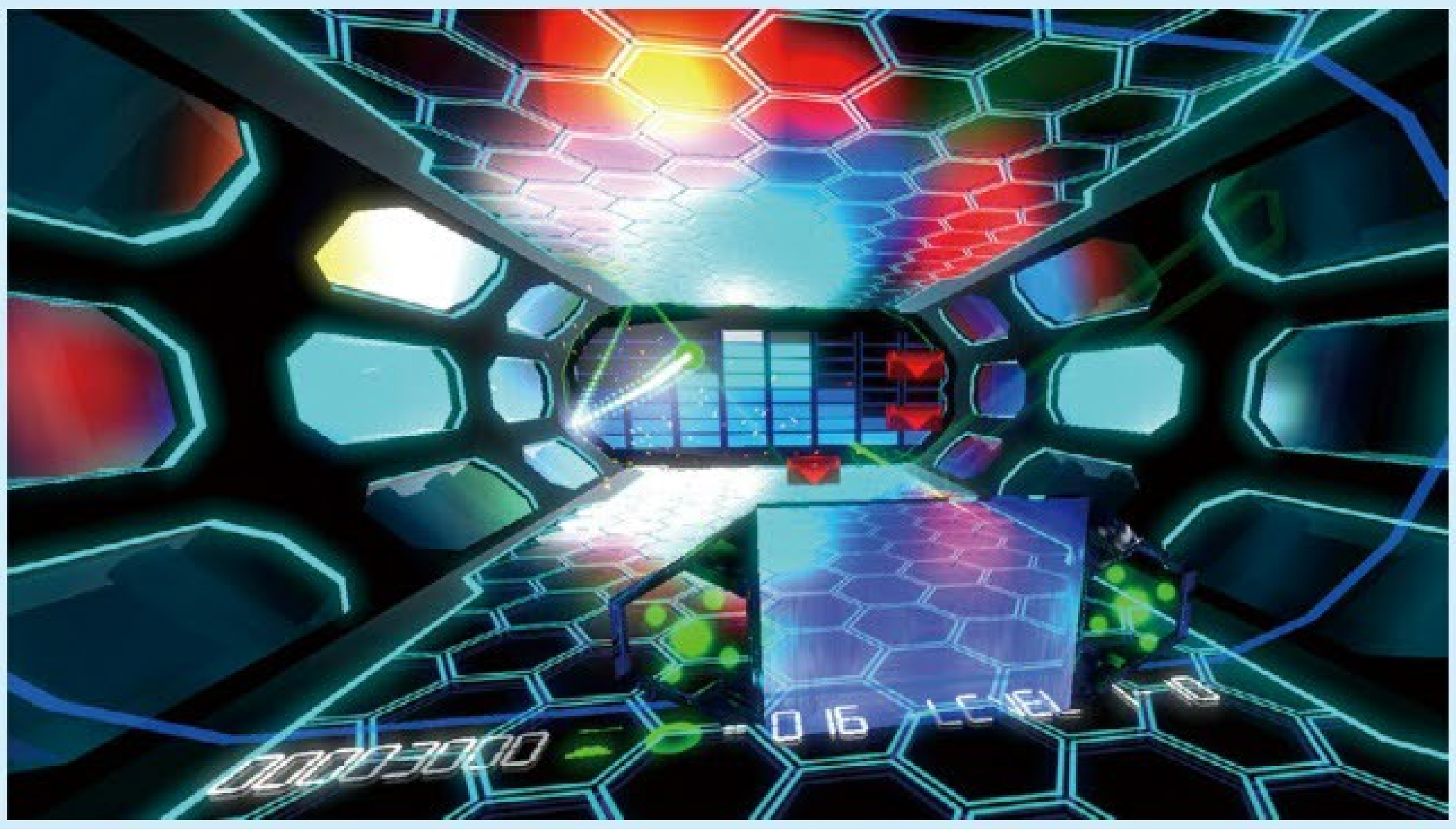
PS VR 专用

质子脉冲 加强版

Proton Pulse Plus

发行公司	ZeroTranform	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	动作	对应周边	对应 PS MOVE
发售时间	2016 年 11 月 22 日	游戏售价	9.99 美元

虽然名字听上去非常有科学感，但本作的玩法其实就是老玩家们非常熟悉的“打砖块”，只不过关卡场景变成了3D空间，画面效果也不可同日而语。球会在一个3D的管道中来回反弹，玩家需操纵一块正方形面板将其弹到最深处，击打尽头处的目标。相比今年4月发售的PC版，《加强版》在视觉、音效、玩法和解锁要素等方面全方位强化。本作设计了超过55个关卡，在打砖块的基础上融入了诸多元素，其中还有5场戏剧性的BOSS战，紧张刺激。由Jake Kaufman、Dan Behrens、Justin Moravetz三位知名音乐人为游戏谱写的配乐动感十足，在游戏中也可以看到他们演奏时的现场景象，算是一个小彩蛋。



国服 港服 日服 美服

临终 重生试炼VR

PS VR 专用

临终：重生试炼VR

发行公司	上海东方明珠文化发展有限公司	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	冒险	对应周边	无
发售时间	2016 年 11 月 24 日	游戏售价	68 元

本作由铃空游戏开发，今年10月曾先行登陆PSV平台，已经购买过的玩家能以7折优惠的价格享受VR版本。游戏的玩法是第一人称密室逃脱，玩家扮演的主人公是一位受伤的男子，醒来时不知为何被困于陌生的建筑中，一个神秘的声音声称要与主角“玩一个游戏，唤起其记忆深处的回忆”，给人一种《电锯惊魂》的既视感。玩家需要在场景中仔细搜索，找到的物品可以通过摇杆转动观察，从而发现线索攻克各种谜题机关，而收集到的碎片则能揭开故事的重重疑团，令主人公想起自己曾经犯下的过错。正如标题所说，经历过临终的恐惧后，才能体会到重生的喜悦。VR版本只分为3个章节，奖杯也与PSV版有所不同。

国服 港服 日服 美服

弹珠台FX2 VR

PS VR 专用

Pinball FX2 VR

发行公司	Zen Studios	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	桌面	对应周边	无
发售时间	2016 年 11 月 29 日	游戏售价	14.99 美元

由Zen工作室推出的“《弹珠台》系列”作品相信不少玩家都有耳闻，这次的VR版主要在画面上带来了与以往截然不同的体验，让玩家置身于超现实的弹珠台前进行游戏。游戏的主界面就是一个游戏大厅，玩家选定内置的3款弹珠台后就可以开始游玩。不同主题的弹珠台会有各自的视觉特效，比如在游玩“火星弹珠台”时会有陨石、飞行器等在身边环绕；“史诗冒险弹珠台”富含欧洲中世纪的各种元素；“海底世界弹珠台”周围则有气泡、水母等上下浮动，甚至还会有鲨鱼一跃而起。系统分数对应网络排行榜，本作的季票包含狂野西部、城堡风暴等5个全新的弹珠台，还有一个与《行尸走肉》联动的弹珠台作为单独DLC发售。

国服 港服 日服 美服

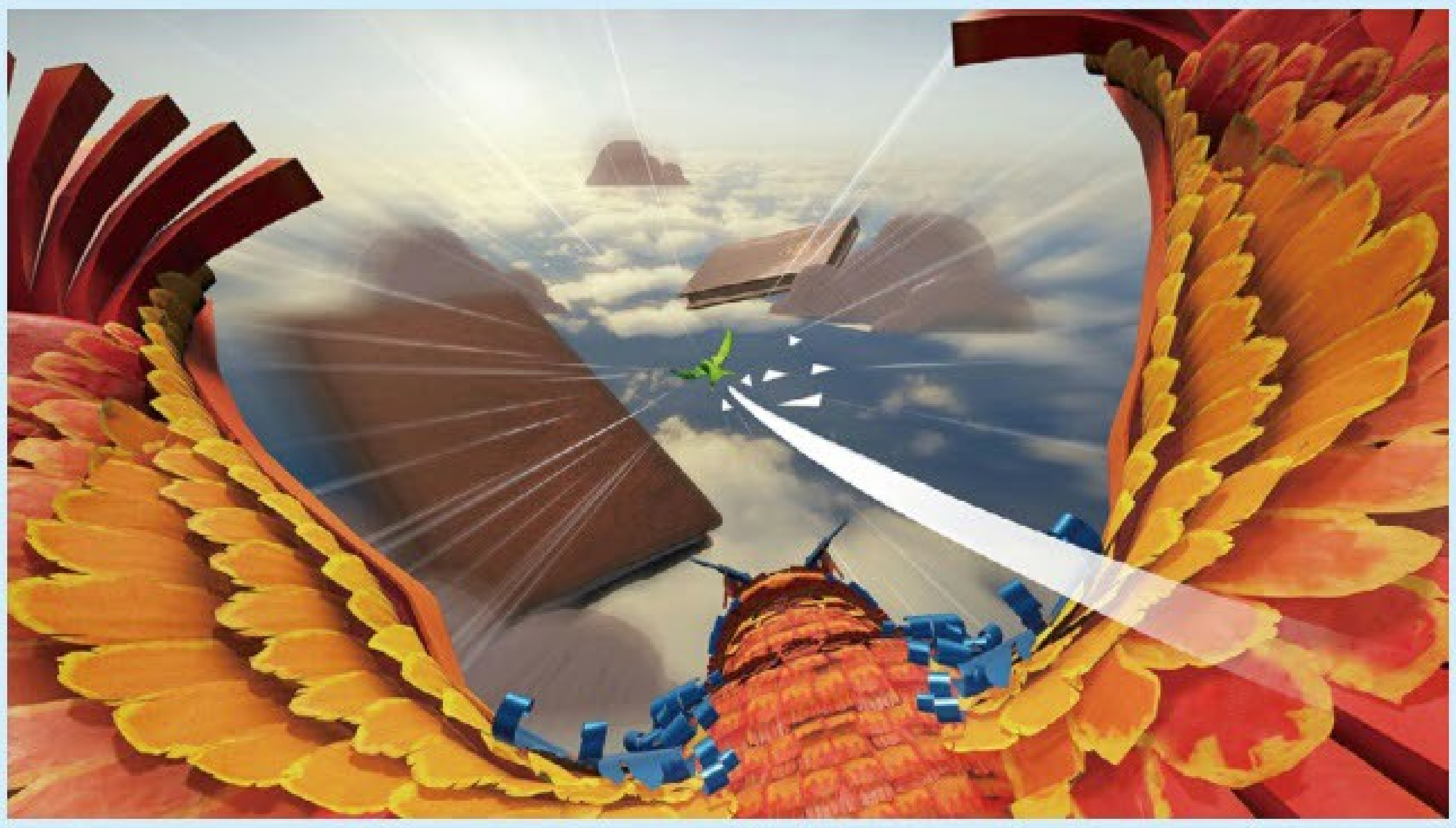
何以翱翔

PS VR 专用

How We Soar

发行公司	Penny Black Studios	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	动作	对应周边	无
发售时间	2016 年 11 月 29 日	游戏售价	19.99 美元

由虚幻4引擎打造的本作呈现出了一个充满了折纸艺术风格的奇妙世界，玩家在游戏中化身成为一只身形巨大、无比华丽的凤凰，可以在空中肆意翱翔、尽情探索。本作设计了十余个关卡，关卡场景初期基本都是苍白一片，凤凰所到之处，原本平淡的场景也会焕发出生机，草木生长、万物复苏，令画面变得宛如油画一般。实际上整个世界是建立在主角亚瑟的心智和记忆上的，随着游戏的进行，玩家不断在现实和幻想之间穿梭，收集到隐藏的关键道具，便能逐渐将亚瑟的人生故事拼凑完整。由于游戏时并非完全处在凤凰背后的视角，因此玩起来相比同类游戏并不会有太大的眩晕感。



国服 港服 日服 美服

水晶裂缝

PS VR 对应

Crystal Rift

发行公司	Psytec Games	游戏人数	本地 1 人
游戏类型	动作	对应周边	无
发售时间	2016 年 11 月 29 日	游戏售价	12.99 美元

这是一款以迷宫冒险为主题的第一人称动作游戏，在庞大的地下迷宫中，玩家们熟悉的史莱姆、木乃伊、骷髅怪等怪物悉数存在，当然也少不了隐藏房间、坍塌平台、致命陷阱等经典要素。VR模式下亲眼目睹利斧、尖刺等险恶的机关在眼前晃动时颇有几分压力。本作设计了26个关卡，玩家不但可以自由选择难度，还可以调整“惊吓等级”设置，毕竟黑暗中突然窜出的怪物还是有一定惊悚的成分。玩家在慢慢探索地下世界的同时，技术也会不断地得到磨炼。此外，游戏还设有关卡编辑模式，玩家可以利用内置的各种素材自己编辑迷宫并与其他人分享，对于喜欢创造的人而言，这个模式就能谋杀大量时间。

如果以游戏性来衡量，在 PS VR 的众多首发游戏中,《夏日课堂》算得上是最不好玩的游戏之一。然而它依然是最热门的 PS VR 游戏之一，原因就在于它的题材十分诱人。玩家在游戏中要扮演一位临时家庭教师，在夏天即将结束的 7 天时间内，帮助一名女生提高成绩。在密室里与青春少女的近距离接触，就是游戏的最大乐趣。笔者作为一名已经年过三十的大龄玩家，玩过之后的感想就是“年轻真好”！

PS4

夏日课堂	BNEI	模拟育成
SUMMER LESSON		日版
2016年10月13日	本地1人	对应年龄：12岁以上
下载版售价为：2980日元		PS VR专用

文 纱迦　美编 蚊子

关于本作

作为这样一款备受关注的作品，想必购买 PS VR 的朋友都对其有所了解。在 2015 年的 Chinajoy 上，本作还正式参展过。不过当时 DEMO 里的那位金发妹子并没有在如今的这个版本中出现。如今的《夏日课堂》，其正式名称是《夏日课堂 宫本光》。顾名思义，玩家只能担任这位名叫宫本光(宫本ひかり)的日本小女生的老师。在开始游戏时，玩家可以看到一个很明显的选人画面，目前只有宫本光一人，显然官方是准备以下载更新的方式进行日后补完。不过如今游戏的美版已经公布，仍然只有宫本光一人，只是语音变成了英语。

虽然没有新角色，但是官方此前公布过一系列 DLC 计划，其中最多的当然是衣服，除此之外还有新的剧情。本文完成之前，官方公布 12 月 1 日将推出最新的 DLC，内容以触碰为主。

认识小光

本作的女主角宫本光，将在 7 天的时间内陪伴玩家迎来结局。需要说明的是，本作画面的分辨率很低，低到连墙上的日历、纸条上的字都看不清。不时出现的画面跳动也让玩家有出戏的感觉。尽管如此，小光那活灵活现的动作足以弥补这些缺点。特别是小光的表情制作得非常生动，用“栩栩如生”来形容毫不为过。

但是小光的行动全部都是预录好的，当玩家做出选择之后，她就会按预定的套路来行动。当小光的建模与玩家所在的位置重合时，画面就会直接变黑，玩家并不能阻挡她的动作。如果玩家想偷看小光身体的敏感部位，画面上会出现黑框提示。正因为小光的行动都是预录的，所以她与玩家的互动很少，基本上只有以下两种：一是过分靠近小光时她会生气，二是在两个幸运事件中她会要求玩家别动。

游戏玩法

本作的故事开始于8月24日，这一天玩家接到电话，前往宫本光的房间与其见面，这一天无论玩家的选择是什么，都不会影响后面的剧情。之后的8月25日至8月31日，是为期7天的辅导时间。9月25日，根据辅导的成果会迎来结局。本作的对话没有字幕，虽说对于理解故事和推进流程没有影响，不过多少还是有些不便。明年本作会推出官方中文版，希望不是中文配音。

作为一款VR游戏，本作不存在很复杂的操作，稍加练习即可掌握。具体如下：

◆**接电话**：按L2或R2键接通，然后把手柄放至左耳或右耳模拟接电话的动作。

◆**赞成或反对**：当出现对应提示时，玩家上下点头为赞成，左右摇头为反对。无提示时无效。

◆**注目**：使用频率最高的操作，将目光注视于一个选项时，会出现由大变小的圆圈，缩为最小时即为确定。

◆**手柄操作**：在每天的课前准备时，玩家可以使用手柄来选择科目和话题，此时的操作和传统游戏差不多。在事件中按住△键不放，则可以跳过事件，在多周目游戏时十分有用。

◆**移动**：在小光的房间中，玩家可以左右走动来观察小光和她的房间，此时视点也会随之移动，很有临场感。不过玩家能移动的空间非常有限，多走几步就会显示“超出游戏空间”。

每日流程

7天的家庭教师工作，每日的具体流程如下：

①课前准备

这个环节在咖啡店里进行。玩家需要依次决定：上什么科目、选择什么话题、是否携带幸运道具。

②上课

在小光的房间中进行。上课时会出现3个随机选项，根据玩家的选择，会对课程的效果产生影响。出现的选项是随机的，但选项导致的效果是固定的。具体参见后文。

③休息

用手柄模拟盖章确认的动作，根据玩家上课时的选择会有多种评语。之后可以选择和小光对话，也可以直接跳过。选择对话之后，会出现话题选择。选择的话题会保存下来，不过每一周目每种话题有且只有一个，因此如果每天都坚持对话的话，到最后一天就只有单话题可选了。

④幸运事件

随机发生的事件，分为3种，有高几率不会发生。如果携带了幸运道具，则必定会发生对应的事件。

⑤确认结果

在咖啡店里确认今日小光的能力上升情况，以及指导目标是否达成等。

科目介绍

玩家一共可以选择辅导小光6个科目，在上课时根据玩家选择的不同，会产生不同的效果。是好是坏，可以从确定的一瞬间的音效来判断，不过更简单的判断方法是盖章的评语，具体如下：

非常好：たいへんよくできました

较好：よくできました

普通：ふつう

请努力：がんばりましょう

请多多努力：もうすこしがんばりましょう

以下列出各课目对应的获得“非常好”的部分选择，由于选项每次只出现3个，以下选择并不一定会每次出现。如果选择正确的话，小光会追加完成动作，否则的话直接进入休息环节。

读み解き：音读しながら、冥想して杂念を拂う、名著を読み解く

ロジカル思考：波の音を流す、短時间で集中する、筋道を立てて考える

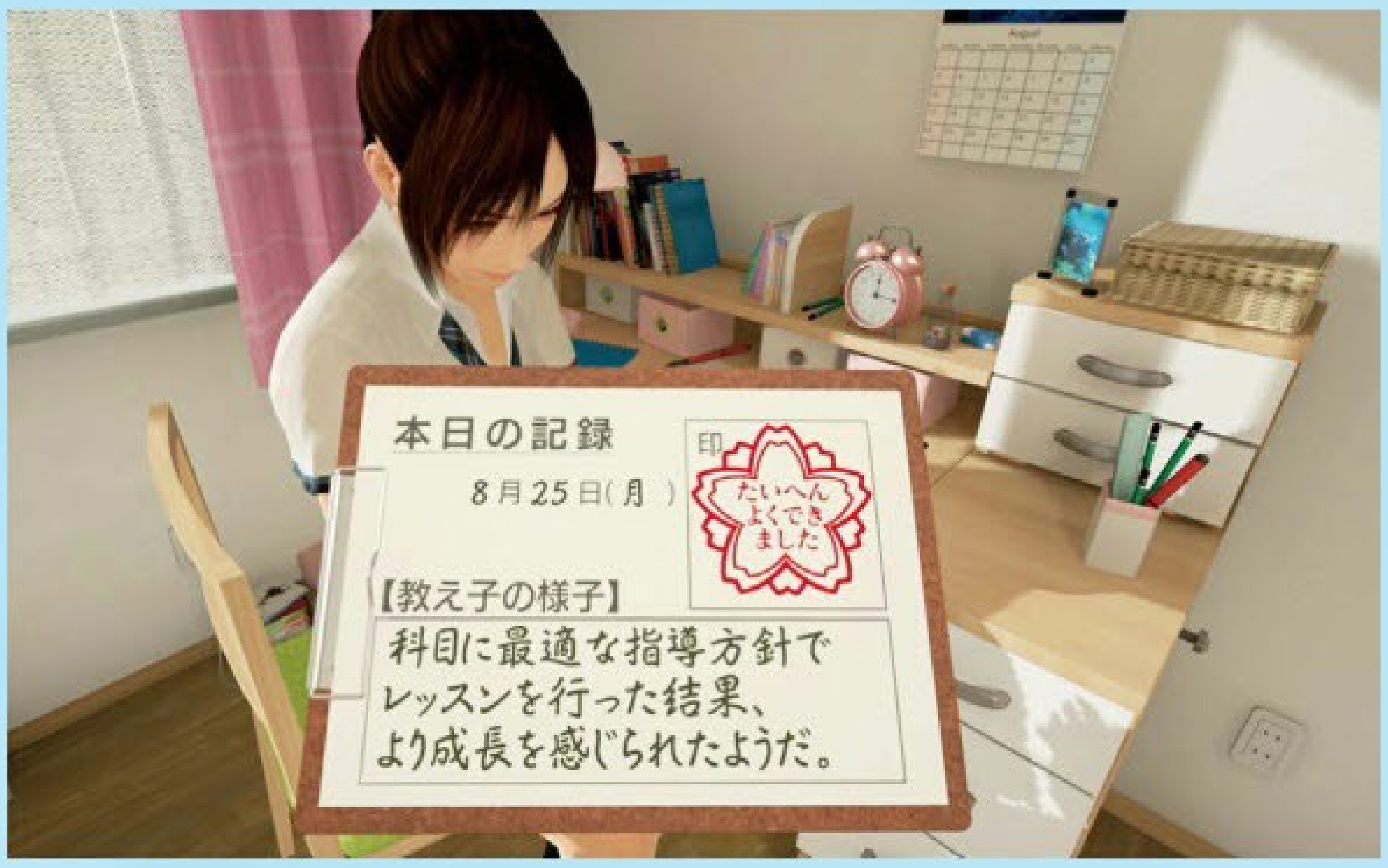
暗记：ノートに书く、物语仕立てで覚える、イメ-ジしながら、素早く反复、高难度レッスンに挑战

头の体操：鱼料理を食べて脑を活性化、高难度レッスンに挑战、おもしろおかしく、名作パズルに挑战する

メンタル強化：アロマで集中力アップ、タワ-专用のトランプを使う、呼吸を整えながら

艺术表现：名画を模写する

每个科目每上过1次，就会提升1级，最高为30级。级别越高，完成后提升的能力也越高，科目等级可以多周目继承。



话题

玩家每天课前准备时可以选择话题（话のタネ）。话题分为世间话、部活、レッスン、友达、学校、生活、娱乐、体调这几种，除了世间话外，其他话题都可以提升特定能力。玩家选择使用的数量越多，效果越明显，而如果话题的补正效果和当天的课程相同时，那么能力增加得越多。

每天休息时选择和小光聊的话题就会保留下来，数量根据小光当天的情绪而定。此外完成指导目标也可以获得一定话题。

幸运事件

然后给你带上耳塞，一起倾听Namco经典游戏的混音版。如果玩家动作过大的话，耳塞会掉下来，

随机发生的幸运事件有3种，具体如下：

拿东西：玩家的肩膀上掉落有东西，需要保持身体不动，让小光帮你拿下来。

伸展运动：小光会让你和她一起做体操，都是很简单的动作。

听歌：小光会让你保持不动，这样事件就会结束了。能听到的BGM是随机的，一共有3种。

锻炼和听歌，分别发生1次和10次，各有1个奖杯。不过一周目游戏能遇到一次此类事件就不错了。建议多使用幸运道具。幸运道具的入手与指导目标有关。

指导目标

游戏中预设了名为指导目标的游戏内挑战，当玩家达成条件或完成相关动作后，会在每日总结时看到。目前已知的指导目标包括：特定能力达到一定数值、一天内某种（或多种）能力上升一定值、连续数日课程获得好的效果、累计完成一定数量的指导目标，以及通关。比较坑爹的是游戏中并不会列出具体有哪些指导目标，往往只有当玩家达成条件时才会看到。

完成指导目标可以获得各种话题，以B、A、S评价通关以及全能力700以上会各赠送玩家一套小光的服装。

结局及多周目要素

本作一共有4个结局，结局的判定条件是通关时的评价，而评价是根据小光的能力值而定的。S评价为BEST结局，A评价为GOOD结局，B评价为NORMAL结局，C评价为BAD结局。共想冲最高的S评价时建议一开始多积累话题、提升科目等级，然后用专门的一周目来冲能力。不过需要注意的是，重复上一种课的话，即使完全选对也会导致能力下降，请务必注意。

多周目游戏时可以继承的要素包括：科目等级、话题数量、幸运道具。另外累计型奖杯的统一也是继承的。

奖杯攻略

奖杯总数	15	铜杯	13	银杯	1	金杯	1	白金	0

全奖杯难度	2/10
全奖杯所需时间	15小时左右
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无
最少通关次数	24次左右

本作的奖杯难度很低，但用的时间可不少。最麻烦的奖杯就是“天才”，虽说只有通关7遍的奖杯，但天才要求玩家将全部课程升到30级，这个过程就需要通关20多次。此外还有两种随机事件各发生10次的奖杯，运气不好的话也是需要通关很多遍才能达成的。

家庭教师マスタ－（银杯）
取得条件：打出BEST结局
奖杯说明：推荐到最后再来完成。等“天才”的条件达成得差不多之后，凭借多周目积累的话题数和高等级科目，BEST结局毫无难度。当然前期努力也不难完成，只是以100%为目标的话就没有必要。

ベテラン家庭教师（铜杯）
取得条件：打出GOOD结局

普通の家庭教师（铜杯）
取得条件：打出NORMAL结局

ふたりでストレッチをした（铜杯）
取得条件：触发1次伸展运动的幸运事件

身体がすごくほぐれた！（铜杯）
取得条件：触发10次伸展运动的幸运事件
奖杯说明：完全随机发生，使用对应的幸运道具可令其必定发生。当玩家拿到全能力700的奖励服装后，游戏将解锁此幸运道具。另外完成特定的指导目标也有几率获得。

ふたりで音乐を听いた（铜杯）
取得条件：触发1次听歌的幸运事件

ヘビ－ロ－テ－ション（铜杯）
取得条件：触发10次听歌的幸运事件
奖杯说明：和伸展运动一样，完全随机发生，使用对应的幸运道具可令其必定发生。完成特定的指导目标后有几率获得幸运道具，游戏推进到一定程度后也会直接解锁此幸运道具。

君とはじめての夏（铜杯）
取得条件：首次迎来结局

ひと夏の思い出（铜杯）
取得条件：迎来3次结局

エンドレスサマ－（铜杯）
取得条件：迎来7次结局

やればできる子（铜杯）
取得条件：小光的成绩达到平均水平

天才（金杯）
取得条件：小光的成绩达到优等生水平
奖杯说明：本作最麻烦的奖杯。它要求小光的全能力达到999，所有科目等级达到30级。通关二十多遍是至少的，慢慢玩吧，跳过剧情的话一周目还是很快的。

ひかりに怒られ队、入队（铜杯）
取得条件：首次惹怒小光

怒られ队リ－ダ－になる（金杯）
取得条件：惹怒小光10次
奖杯说明：只要多做出恶意靠近或偷窥的动作，就会惹怒小光。如果你最后一个奖杯是这个，只能说明你玩游戏不得其法（笑）。

はじめてのレッスン（铜杯）
取得条件：首次完成课程

文 秋沙雨 美编 蚊子

《蝙蝠侠 阿克汉姆 VR》的时间线位于《阿克汉姆城》之后、《阿克汉姆骑士》之前，玩家在游戏里将会扮演蝙蝠侠，以第一人称视角来体验这个流程不长但是细节丰富的黑暗骑士故事。游戏的场景设计出色，互动较多，而且还有不少收集要素，无论是观赏性、娱乐性还是从粉丝服务的层面来说，本作在 PS VR 的首发阵容里都是十分出彩的。

PS4

蝙蝠侠 阿克汉姆VR	WB Games	动作冒险
バットマン:アーカム VR		日版
2016年10月13日	本地1人	对应年龄：17岁以上
下载版售价为：2678日元		PS VR专用、对应PS MOVE

系统讲解

操作说明

※本文的操作以PS4手柄为主

键位	功能
○	发射缆绳
×	拿取物品
□	进行扫描
△	移动至指定地点
L1	举起手上的物品
L2	把手上的物品转至反面
R1	投掷手上的物品/投掷蝙蝠镖
方向键↓	180° 转身
左摇杆/右摇杆	把手上的物品拉近/（握住开关时）拉下开关
OPTIONS	打开菜单

可使用装备

●蝙蝠镖（バットラング）

能够用来射击目标物，主要用来打破东西。

●缆绳发射机（グラップネル・ガン）

用来移动或者抓取东西。

●鉴别扫描仪（监识スキャナ－）

可以用来扫描人体或者物品。

蝙蝠洞

科学搜查

位于蝙蝠洞正中央的装置，中间的电脑可以查看蝙蝠洞各个设施的所在位置，如果有储存卡的话能够把卡插入中央的插槽，电脑两边的装置可以操作蝙蝠洞里的蝙蝠灯。左边的装置可以进行血液检测，右边的装置是用来存放血液的试管。

监视装置

可以收听广播电台或者其他人给蝙蝠侠的留言。

文件库（ケ-スファイル）

可以查看过去作品的资料以及登场角色的代表性物品。

蝙蝠电脑（バットコンピュ-タ）

可以查看收录在本作里的角色建模以及资料，共有15个角色，一开始只能看蝙蝠侠、夜翼以及罗宾，达成特定条件之后可以解锁其他角色。使用摇杆可以让角色进行旋转，左边有三个储存卡，插入插槽后可以让角色更换动作，但是更换动作后无法旋转，右边的屏幕可以更换角色，屏幕下方还有一个小屏幕，拿起来之后可以在小屏幕上观看角色的立体影像，有通常手办一般大小。

蝙蝠停车库（バットガレ-ジ）

更换蝙蝠车或者其他交通工具的设施，共有7种，一开始只有“《阿克汉姆》系列”的蝙蝠车以及飞机，达成特定条件之后可以解锁对应车辆，包括其他作品甚至是电影《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》的蝙蝠车。利用画面正中央装置两边的摇杆可以切换不同的方位欣赏蝙蝠车。

游戏流程

第一幕

すべての始まり～邸宅

游戏开始后会进入回忆阶段，在醒来之后从阿尔弗雷德手中接过钥匙，然后使用钥匙打开钢琴，随便弹奏几个音节即可前往蝙蝠洞。

谜语人的魔方

①	在左边哥谭市鸟瞰模型里，散落在桌面的模型底部有着绿色和红色的灯，绿色的灯代表+1，红色的灯代表–1，需要13才能解开谜题。将LEX公司的模型与有5个灯的韦恩公司模型放置在对应的凹槽里，然后将底部有1个灯的灯塔放到灯塔的凹槽中即可解开
②	在画像下的地球仪上
③	在钢琴左边，电话下面的抽屉里

バットス-ツ

按照系统提示来进行换装和装备测试，之后利用缆绳来到主操作台。

谜语人的魔方

①	在画面左下角，发射缆绳可以将其拿过来
②	在画面右下角，在做完所有测试后启动电梯向下移动时在中间的空隙里发射缆绳将其拿过来
③	扫描身后左边的文字，然后扫描右边电缆上的蝙蝠镖

第二幕

バットケイブ

和阿尔弗雷德说完话之后利用缆绳从右边前往主电脑，启动电脑之后在右边的屏幕调查罗宾的资料，然后进行搜索，搜索失败后调查夜翼的资料来进行搜索。搜索完毕之后回到主操作台，从左边来到蝙蝠车的停驻地点，在左手边任意选择移动工具，然后拉动正中央的开关，调查蝙蝠车前往哥谭市。

监视器

1～3	在科学搜查主电脑操作蝙蝠灯（两旁有操作杆）照亮蝙蝠洞，会找到3个蓝色的图标，使用蝙蝠镖打中即可

谜语人的魔方

①	在科学搜查主电脑前会多出一个谜语人标志的储存卡，将其插入插槽之后就能够使用蝙蝠镖进行射击游戏，游戏规则是在限定时间内射击有谜语人标志的绿色标志，射中后会续2秒时间，达到20分即可
②	在科学搜查主电脑操作蝙蝠灯（两旁有操作杆）照亮蝙蝠洞，会在左边的墙上找到一个荧光的问号，然后前往监视装置将小装置拿起来按下L1键，然后转到装置后会发现荧光绿的痕迹，将其对准荧光的问号下方，让画面组成一个完整的问号即可
③	在蝙蝠车（默认造型）的车尾可以发现魔方
④	在章节的最后选择蝙蝠飞机，打开蝙蝠洞的天花板时可以在上方找到
⑤	在蝙蝠电脑后面扫描地上的字，然后扫描小丑胸口的花
⑥	在蝙蝠电脑扫描罗宾的披风，然后拿起左边平台最左边的记忆卡（画面有绿色的那个），将其和罗宾身后的问号组成一个完整的问号即可
⑦	扫描科学搜查主电脑，然后前往文件库，调出“阿克汉姆城（ARKHAM CITY）”的讯息页面，选择中间的刀之后进行扫描即可
⑧	在蝙蝠电脑正面右下的角落可以找到魔方，使用发射器将其拿过来
⑨	先扫描蝙蝠飞机右翼的文字，然后扫描蝙蝠车（默认造型）正面左边的车轮

バットスーツ

从天台上一路下到地面，剧情之后使用扫描仪扫描夜翼，然后需要推右摇杆来进行事件的播放和回放，一开始要分别在夜翼被打脸、夜翼的手被折断以及夜翼从上空摔下来时按下扫描键进行鉴别，进入第二阶段时在凶手进行致命一击的时候进行一次鉴别。第二次进行扫描的时候来到小路的入口处，站在目击者旁边推右摇杆，在目击者的手接触到墙壁时按下扫描键进行鉴别。最后乘坐飞机前往企鹅人所在之地。

监视器

4	在开始地点对面（使用勾爪）
5	在开始地点左下角（使用勾爪）
6	从开始地点下降一次之后的左边（使用蝙蝠镖）

谜语人的魔方

①	来到地面移动到左边调查墙上的字，然后扫描尸体对面的垃圾桶右边的海报
②	从开始地点下降一次之后在对面的屋顶可以找到三个灯，使用蝙蝠镖将它们一齐打灭，然后将对面的魔方抓过来即可
③	在下方左边的墙上扫描可以找到一个问号，然后回到开始地点将涂有荧光颜料的苹果拿到下方，和墙上的标记组成一个完整的问号即可

新たなヒント

来到屋顶上，低下头使用蝙蝠镖打地上的灭火器，等企鹅人说话，说到一定程度之后系统会提示使用画面中央的瞄准器来锁定三个杂兵，锁定完毕之后乘坐飞机前往停尸间。

监视器

7	最下面平台背面的门左边（使用勾爪）
8	最下面平台背面的门上方（使用蝙蝠镖）
9	开始地点移动到左边，在正前方的屋顶上（使用蝙蝠镖）

谜语人的魔方

①	从开始地点移动到左边，在地上可以看到几个灯，在所有灯都亮起来之后使用蝙蝠镖打掉灯，然后使用勾爪把魔方抓过来
②	在最下面平台的右下角，使用勾爪抓过来即可
③	扫描开始地点右边墙上的文字，等打掉灭火器之后扫描灭火器

第三幕

破片

调查附近的验尸报告，然后根据系统指示来使用扫描仪调查，寻找尸体体内的碎片，停尸间共有三具尸体，每具尸体有两块碎片。在调查第一具尸体时扫描仪能够切换两种模式，一种是调查骨骼（需要按一下扫描键），一种是调查肌肉纤维（需要按两下扫描键），找到碎片之后长按扫描键进行扫描即可。

第一具尸体的碎片：肌肉纤维：左脚大腿；骨骼：头盖骨。

第二具尸体位于停尸间门口附近。

第二具尸体的碎片：肌肉纤维：右脚；骨骼：胸口。

第三具尸体需要打开房间角落的保险柜拿到钥匙，扫描保险柜可以查看指纹，

有三个数字上沾了指纹，最后试出来的密码是“425”，然后打开保险柜取出钥匙，来到中间的冷藏库，使用钥匙打开冷藏库，然后拉出尸体进行扫描。

第三具尸体的碎片：肌肉纤维：下腹部；骨骼：左肩。

最后拼接组合 6 个碎片，按下 × 键选择碎片，右摇杆旋转碎片，左摇杆移动碎片，如果接近两个碎片的拼接口的话碎片会自动拼接。之后乘坐飞机前往下水道。

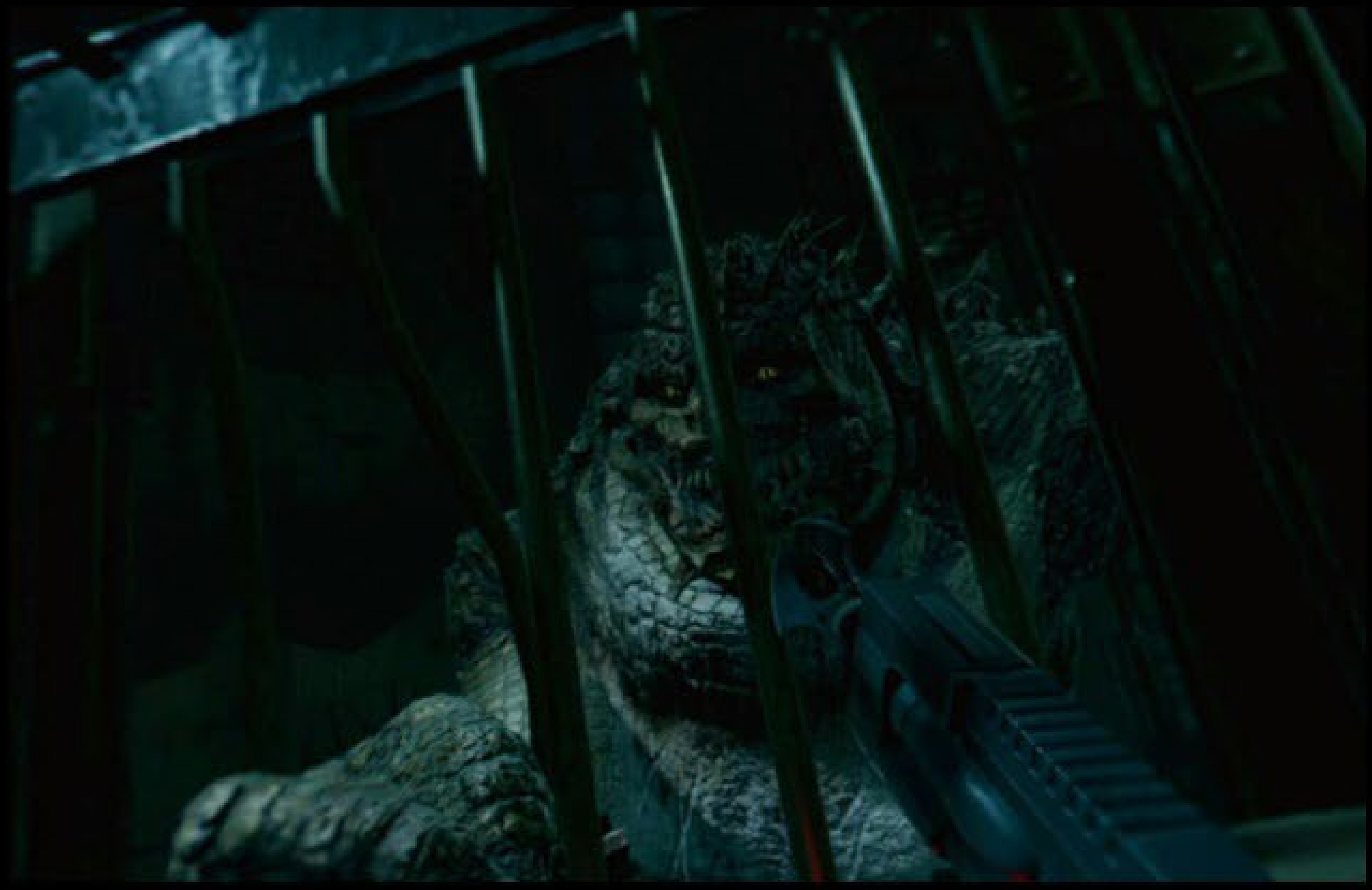
监视器

10	停尸间大门左边（使用勾爪）
11	停尸间大门右上角（使用蝙蝠镖）
12	开始地点左上角（使用蝙蝠镖）

谜语人的魔方

①	移动到立着的尸体旁，在右手边可以看到魔方
②	移动到开始地点左边的柜子前，扫描左边海报的文字，然后扫描保险柜旁边没有拼装起来的人体模型心脏
③	扫描开始地点左边柱子找到半个问号，然后在冷藏柜旁边拿起左上角有荧光颜料的文件，返回开始地点将颜料和柱子的图案拼接成完整的问号

鸟かご



进入下水道，在中间有铁栏挡住去路，使用蝙蝠镖击中右边的开关，然后使用发射器拉住开关打开铁栏，来到尽头之后使用发射器前往罗宾所在的位置。剧情之后打开左边的柜子，有三个装置，把 A 装置拿出来扔掉，然后根据罗宾所在一侧的提示观看装置的字母以及装置底部的数字来进行搭配组合。启动开关之后鳄鱼人会趴在笼子上，再按一下开关可以将其打落。

接下来需要找 4 个齿轮，其中三个分别位于周围墙壁上，使用蝙蝠镖和缆绳发射器可以将它们取下，取下后交给罗宾，取下最后一个时齿轮会落到水中，发射缆绳时鳄鱼人又会出现，按下开关将其电晕，然后拿回齿轮把它交给罗宾，最后按下右边的开关，剧情之后自动进入最后的场景。

监视器

13	开始地点左上角（使用蝙蝠镖）
14	在下水道里开门之后前进一次，在右边管道的对面（使用勾爪）
15	在下水道尽头的左上角（使用蝙蝠镖）

谜语人的魔方

①	走至下水道中间挡路的门前，首先打开门来到下水道尽头，扫描右边的柱子可以找到半个问号，然后返回中间的门前，左边有标记提示看上方，使用勾爪将上方的钩子拿下来，将其荧光标志和柱子上的半个问号组成完整的问号即可
②	在下水道尽头扫描上方的旗帜可以看到字母“NGAIM”，旗帜上有对应的灯，需要按顺序用蝙蝠镖将灯打灭，按照从左到右的顺序为：1→4→2→5→3（即“NIGMA）”，然后将镜头伸得更向外一些就可以用勾爪把屋顶的魔方抓下来了
③	来到笼子里，将左边开关的盖子打开时扫描背面可以看到文字，然后扫描罗宾的左脚即可

アサイラムにて

一路前进来到前台，按下红色的按钮之后打开右边的门。前进至下一扇门之后调查旁边的开关，之后使用蝙蝠镖打中门另一边的开关之后可以继续前进。

来到尽头后打开最右边的窗口见到小丑，靠近他的脸之后退回来，当周围的场景变成房间内之后就算成功。之后不断前后左右切换场景，最后出现制作人员名单就算通关。

监视器

16	在开始地点右上角（使用蝙蝠镖）
17	在门卫前一段位置的左上角（使用蝙蝠镖）
18	来到尽头之后向后转，在右上角的位置（使用蝙蝠镖）

谜语人的魔方

①	在门卫前两段位置的左边墙上扫描可以看到文字，然后在尽头扫描中间房间里的人偶即可
②	从入口处向前走两段路，在左边可以看到箭头，操作开关打开天花板的装置可以找到魔方
③	在入口处扫描标牌上方可以找到半个问号，然后在门卫室拿起有荧光印记的文件，返回出口将两者拼接成完整的问号即可

二周目要素

在游戏通关之后就会回到主页面，这时候主页面会显示解锁谜语人的要素收集。

魔方的收集

在各个章节场景里会出现谜语人的魔方。玩家需要想办法解开各个谜题才能拿到魔方，拿到魔方之后就会自动进入一个类似于神经衰弱游戏的界面，每拿到一个魔法就能够解锁一个“？”方格，如果能凑齐一对的话就可以解锁各种各样的要素（例如不同外形的蝙蝠车等）。

在收集完成后所有的格子都会解锁，所以在中途没有选凑成一对的格子也是没关系的，因为到最后所有格子都会点亮。

监视器

在进入二周目之后，除了韦恩大宅的所有场景里都存在着监视器，可以利用蝙蝠镖或者勾爪将它们打掉。

奖杯攻略

奖杯总数	13	白金	0	金杯	1	银杯	3	铜杯	9

奖杯综述

本作没有白金奖杯，奖杯整体难度中等偏下，由于谜语人的相关内容在二周目时才会解锁，所以需要二周目才能解锁所有奖杯。有三分之一为流程奖杯，三分之一为一周目流程内可以找到的奖杯，剩下的三分之一就是本作的收集要素，包括分析血液样本、打掉摄像头、找到谜语人的魔方、在射击游戏里获得 30 分。

其中最难的便是谜语人的魔方以及全要素达成，谜语人的魔方不仅仅是要找，还要动脑解谜，所幸的是谜题不算是很难。

在一周目通关之后，每个章节所包含的谜语人魔方个数都会显示在菜单列表里，如果不知道自己的当前进度的话建议退出至菜单进行确认。

バットケイプへ（铜杯）

取得条件： 流程奖杯

デス・イン・ザ・ファミリー（铜杯）

取得条件： 流程奖杯

ひとくちサイズ（铜杯）

取得条件： 在蝙蝠电脑前开启角色建模之后拿起右边操作台的操作板

ザ・ラスト・ラフ（铜杯）

取得条件： 流程奖杯

インサイドアウト（铜杯）

取得条件： 在停尸间里将保险柜旁边的人物模型部件收集完并且将它们拼接完整

奖杯说明： 肝脏在第一具尸体左边冷柜前，眼球在保险柜上面，其他的器官在模型旁边。

镜の国（铜杯）

取得条件： 在章节“デッドエンド”开始地点，面对着房间，左右手指碰着触控板的情况下向前滑动，等到奖杯提示跳出来即可

この謎が解けるかな（铜杯）

取得条件： 在文件库调出谜语人的资料，然后将其奖杯、魔方与手杖拼凑还原

悪しき血（银杯）

取得条件： 事在科学搜查解析5个血液样本

奖杯说明： 1个在主屏幕前，3个在右边的小抽屉里，最后一个需要用主屏幕前的针管面对着自己然后往自己的方向移动抽血，之后注射到试管里。将5个试管先放入右边的分离装置，在装置的进度推至尽头之后再放入左边的分析装置，需要先用自己的手把装置拿起来，然后把分离好的试管放进去，启动解析，最后拿出来即可。

犯罪は儲かるものに非ず（铜杯）

取得条件： 在蝙蝠洞飞镖小游戏里获得30点以上

奖杯说明： 在科学搜查平台左边下面有三个小开关，全部打开之后开始进行飞镖小游戏，打中30个正确目标即可，难度不大，不熟练的话可以多练习几次。

全奖杯难度	3/10
全奖杯所需时间	10小时左右
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无
最少通关次数	2

捕まえてごらん（铜杯）

取得条件： 启动蝙蝠车引擎

奖杯说明： 在蝙蝠停车库将任意一辆蝙蝠车或者其他蝙蝠交通工具调整视角（在启动装置两旁有操作杆），将视角调整至能够看到引擎的角度，然后按下L1键。

木端微尘（银杯）

取得条件： 进入二周目后在各个场景打掉18个监视摄像头

堕ちた息子（银杯）

取得条件： 收集4个蝙蝠侠过去失败的证据

奖杯说明： 在章节“破片”里打开冷藏库后，在冷藏库内贴着边缘的地方可以看到认证卡片，然后返回到第一具尸体左边的冷柜前使用卡片打开柜子，扫描里面的4个证据即可。

ナイトアウト（金杯）

取得条件： 找到谜语人的所有谜题、获得所有的奖杯并且让游戏完成度达到100%

另一个罗宾：进入二周目后，在蝙蝠洞的主控制台前把桌面上的储存卡插入插口里之后就能够看到一段影像。

PS4

桑塔和海盗的诅咒	WayForward	动作
Shantae and the Pirate's Curse		美版
2016年4月19日	本地1人	对应年龄：全年龄
下载版售价为19.99美元		无对应周边

文 aikika 编 古林 美编 雷普利

本作是“《桑塔（Shantae）》系列”的第三部作品，PS4 日版也已于 9 月 7 日上架。游戏讲述了半精灵少女桑塔和宿敌女海盗瑞思奇一起打破海盗诅咒的故事。作为一个 2D 横版动作游戏，本作在各方面有一些 2D《恶魔城》和《银河战士》的影子。和前两作不同，本作人设是“《洛克人 ZERO》系列”的画师 KOU，虽然是美国开发商的作品，但各方面都透露着日式的气息。PS4 版移植自 3DS 版，画面有明显的马赛克，但是优秀的地图设计和充满阿拉伯风情的 BGM 让本作成为一款完成度颇高的 2D 动作游戏。

基本操作

键位	功能
方向键/左摇杆	移动
□	攻击
×	跳跃
○	对话/射击
△	用神灯吸取东西
触摸板	道具/地图
L2	使用海盗弯刀
R2	使用海盗帽子

全收集流程攻略

天窗镇 Scuttle Town

路线简单，一路前进，顺路熟悉下操作，很快就能遇到第一个 BOSS。

BOSS 弹药男爵 Ammo Baron

教学 BOSS，攻击手段只有两种，一种是坦克发射炮弹，一种是坦克冲撞，只要躲到屏幕左下方的木箱处，就能完全回避。坦克发射红色炮弹的时候，站在木箱上攻击炮弹让其弹回并击晕弹药男爵，然后趁机攻击，很快就能击败。

来到叔叔家里，发现黑蝙蝠。击败敌人后桑塔获得神灯，按下△键就能吸取击败黑蝙蝠后产生的黑魔法（1/20）。

之后就可以在天窗镇自由行动了，往屋子的左边走可以取得黑魔法（2/20）和红心墨鱼(1/32)。

桑塔在码头遇到了瑞思奇，她需要一张航海地图，于是委托桑塔去皇家图书馆取得地图。先到码头右边墨鱼铁匠 (Squidsmith) 的屋子里取得红心墨鱼（2/32）。此后可以在这里升级体力上限，每 4 个墨鱼增加 1 颗心，不过为了解锁奖杯，一周目不建议升级体力。

前往思盖 (Sky) 家对话取得图书馆通行证，有了这个才能去图书馆。走出小镇前还必须去存档小屋存档一次，不然路口的大叔不会放桑塔出去。往右走来到农田地带，途中会遇到两只红心墨鱼，现在只能拿到第一只红心墨鱼（3/32），第二只得学会相关技能才可以拿到。

来到皇宫所在区域后，在路口遇到波罗（Bolo），他需要 3 个肉味糖（Flesh Pop）。来到地图最右边，和墨鱼男爵对话后进入下水道区域，这里的蛇会掉落肉味糖，凑齐后再找波罗对话获得皇宫钥匙。在下水道能获得一只红心墨鱼，如图 1 所示，往左进入老鼠洞走到底，再跳起来就能取得红心墨鱼（4/32）。地图最左边的宝箱目前还无法拿到。

■图 1

使用钥匙进入皇宫，一直往右边走，最后调查地球仪获得地图。回到天窗镇将地图交给瑞思奇，两人踏上了拯救闪亮王国之旅。

唾液岛 Saliva Island

通过白色雕像的路来到有两个女孩子的场景，剧情后攻击火腿，火腿的香气散发出来后按△键吸取香气。原路返回，经过雕像场景后往下走，遇到一个 NPC 大叔，他身边躺着被海盗王石化的妻子。对话后，大叔将结婚戒指送给了桑塔。来到白色雕像中间的石头处使用戒指，再攻击雕像使其上升，可以利用它前往更高的地方。

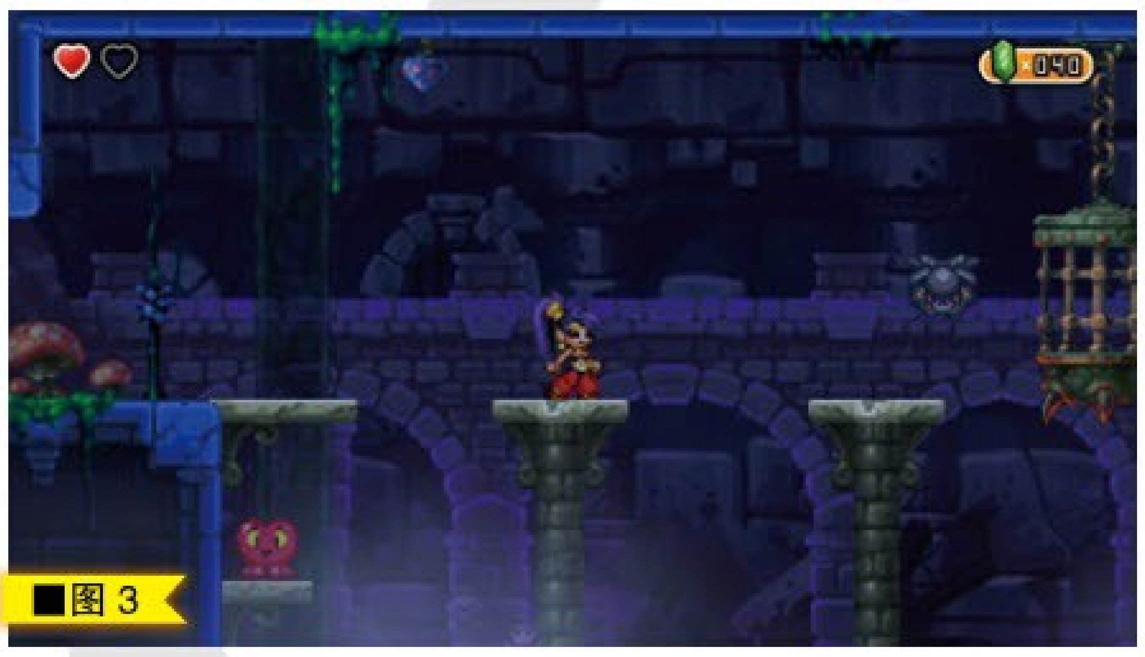
一路往右上前进，在大蜥蜴处释放火腿香气，大蜥蜴的唾液倾泻而下。流口水后先别急着下去，跳到大蜥蜴嘴巴右边可以取得黑魔法（3/20）。然后再从唾液处落下，下落途中让桑塔落到图 2 中的位置，进去可以取得黑魔法（4/20）。

■图 2

落到两个女孩处，剧情后桑塔得到石化魔法。回到之前的大叔那里，使用石化魔法将大叔也变成石头，两座石像把地面压塌，出现了新的道路。

进入新出现的唾液迷宫（Spittle Maze），前进会发现一扇被锁住的门，门的下方则是红心墨鱼（5/32）。

然后往下来到图3所示处，在这个铁笼场景左下取得红心墨鱼（6/32）。


■图 3

乘坐铁笼子到最右边的房间里击败一只蓝色怪物，取得钥匙。离开铁笼场景后别急着走，如图4所示，一直往左走可以取得唾液迷宫地图（1/5）。

■图 4

用钥匙打开之前被锁的门，如图5所示，进去会发现红心墨鱼(7/32),需要从右边爬进去。

■图 5

取得红心墨鱼出来后，继续从下面往右走，一直到最右可以取得关键道具“瑞思奇的手枪”，按○可以发射子弹。最后利用手枪操控铁笼子，就能来到BOSS的场景。

BOSS 独眼植物 Cyclops Plant

可使用商店的怪物奶（Moster Milk）和超级怪物奶提升攻击力。BOSS分两个阶段，第一阶段先攻击画面两侧都有可能出现的眼睛，若距离远，则使用手枪。攻击之后会升起一个平台，站在平台上躲过BOSS的激光射击，同时可使用手枪射击。

第二阶段后BOSS只剩大眼球，站在稍微接近两侧边缘的位置可以避开反弹攻击，并趁机攻击眼球，眼球弹到地面的前四次位置不变，第五次会更近边缘，这时躲到最边缘位置既能攻击也能回避激光。

海盗模式下，第一阶段可以直接利用大炮多段跳速杀，第二阶段同普通模式。另外全程用旋转铁球击杀BOSS能获得一个奖杯（不要求无伤）。

击败BOSS后获得新的岛屿地图，返回码头。途中会遇到之前被挡住的红心墨鱼（8/32），如图6所示，现在可以用手枪攻击上面的机关，打开障碍物。

■图 6

返回天窗镇找思盖对话，交给她图书馆卡可以获得100金钱。在商店补给一下道具，开始探索下个岛屿吧。

蜘蛛网岛 Spiderweb Island

上岛后，前进至骷髅马车处。由于马车现在还不能用，先往上走吧。途中有埋在地下的宝箱和红心墨鱼，先不用管。抵达大蜘蛛处会发现遇险的僵尸妹罗蒂托丝（Rottytops）。

桑塔救下罗蒂托丝。她的腿受了伤，只能拜托桑塔把她抱回家。回家之路有重重险阻，过程很长，而且全程都不能攻击。如果想获得奖杯“Zombie Survival Guide”,需要反复练习并背版，记好地形和敌人位置，一旦失误就重新来过。

把罗蒂托丝送回家后，可以在她家里获得一只红心墨鱼（9/32）。离开罗蒂托丝家，往左直走，打破石头会遇到僵尸波伊（Poe），他表示修好骷髅马车需要墨鱼油（Squid Oil），之后乘船回天窗镇吧。

来到宫殿的下水道，如图7所示，之前位于最左边的宝箱现在可以拿到了，只需射击旁边的机关即可。之后取得旅游指南，把它交给墨鱼男爵，他会把墨鱼油送给桑塔。

回到蜘蛛网岛，把墨鱼油交给波伊，修好马车的同时获得干枯之物（Shriveled Thing）。

■图 7

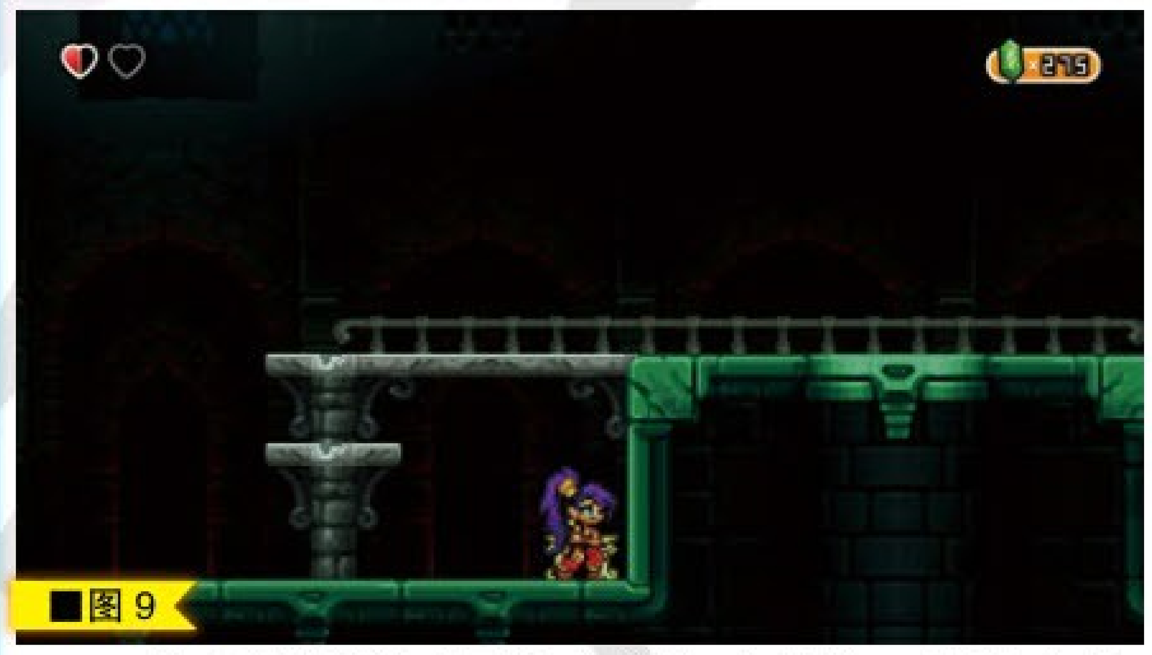
此后就可以利用马车在岛上快速传送了。来到如图8所示位置，在护送罗蒂托丝时经过的地方使用干枯之物开门，并在左侧取得一个黑魔法（5/20）。

■图 8

进入咯咯塔（Cackle Tower），通过充满骷髅的场景，这里可以用气泡围住自己，引骷髅扔骨头砸气泡20次可获得奖杯。之后来到塔中央底部一台神秘机器前，此时机器还不能启动。

先进入机器右边的房间尽头，击败骷髅和链球敌人后获得钥匙。使用钥匙打开神秘机器右上的门，来到一个布满食人花的场景。食人花的使用方法是让桑塔跳进其嘴中，然后选择方向，就能使桑塔弹出去。利用食人花弹到最右边，通过有浮动平台的场景和骷髅房间，再次看到几株食人花。这次先别跳进嘴巴，直接往左下方跳，会得到咯咯塔地图（2/5）。

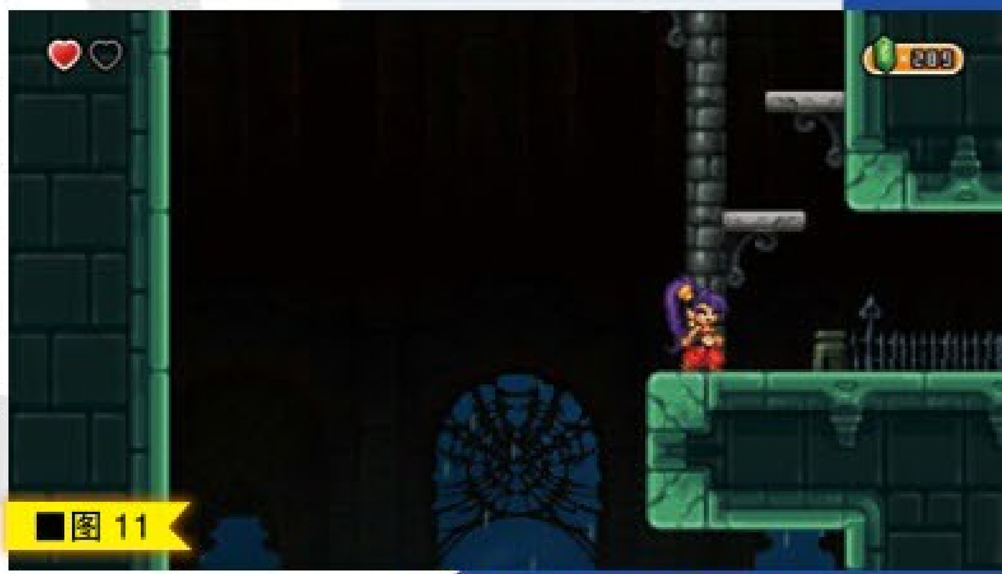
拿到地图后利用头上的食人花返回上面，往左走来到塔中央，跳到最左边进去。来到如图9所示的位置，从下面爬进去，会被自动弹到空中取得红心墨鱼（10/32）。


■图 9

往左通过浮动平台来到食人花处。从距离最近的食人花开始，按照右右上左左的顺序，抵达如图10所示的小平台，之后射击左边的机关。

■图 10

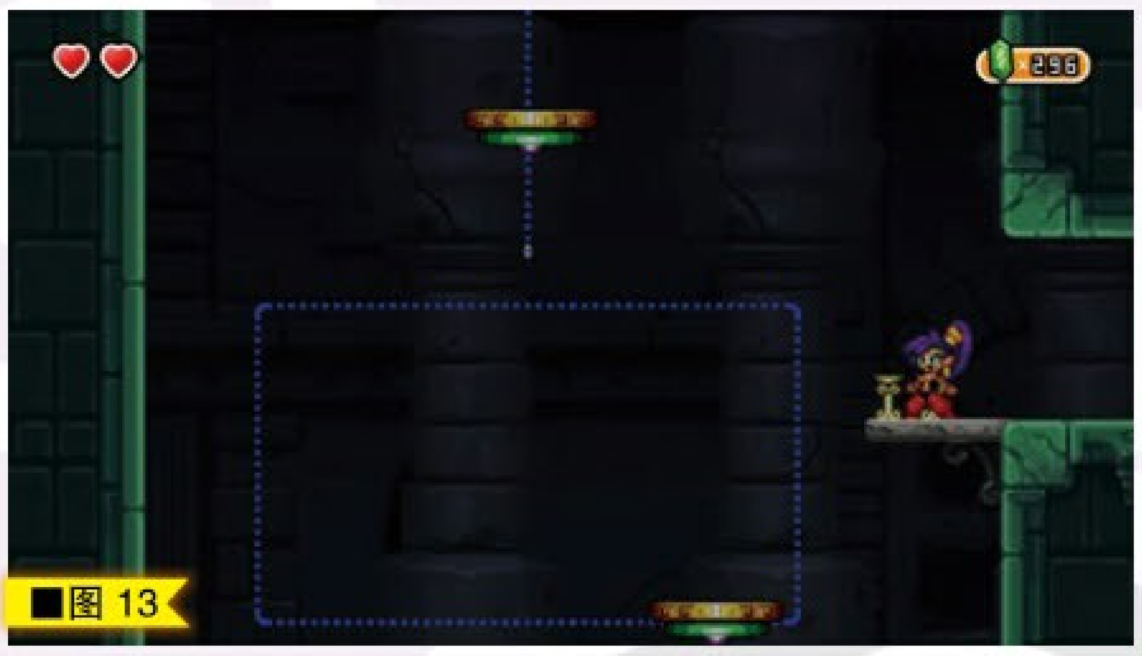
返回第一株食人花，直接往上弹，自动来到第二个机关处,射击机关。再度返回第一株食人花，按照右上右右上的弹射顺序，就能离开这里了。出去后抵达塔中央，往右跳，再往下抵达如图11所示的平台，进去是个存档点。在存档点右边有食人花的地方可取得海盗帽子。


■图 11

海盗帽子的作用是空中滑翔，可以跳得更远并增加滞空时间，跳起来按住 R2 即能开启。回到塔中央，往上跳。如图 12 所示，之前进不去的房间可以利用海盗帽子进入，打开第一个机器开关。

■图 12

回到塔中央，从对面的房间进去，利用食人花往左边弹射，抵达浮动平台的房间。之后在图 13 所示位置的正下方，有一只红心墨鱼（11/32）。


■图 13

利用旁边的食人花直接弹射到最上面，从右边进去，来到一个有骷髅和大舌头怪的房间，这里又有一只红心墨鱼（12/32），可以从图 14 所示的位置爬进去取得。

■图 14

经右边出去抵达塔中央，如图 15 所示，直接用海盗帽子跳到对面的墙壁里有蜡烛的地方，里面可以取得一把钥匙。

■图 15

从塔中央往下跳，来到如图 16 所示的位置，从左边进去开门，打开第二个开关。

■图 16

跳到塔中央最底部，从机器左边进去，在最尽头打开最后一个开关。

机器开启后出现上升气流，使用海盗帽子就能一直飘到塔顶，但塔顶右边的门锁住了进不去，需要先从左边进去取得钥匙。

开门后利用上升气流继续往上飘，最后到达存档点，而 BOSS 就在眼前。

BOSS 女皇蜘蛛 Empress Spider

BOSS 中途会放出蜘蛛蛋，建议先完成击破 10 个蜘蛛蛋的奖杯。

BOSS 有三种攻击方式：第一种砸地，有很长的预判时间，砸在地上后请抓紧时间攻击蜘蛛头；第二种是放蜘蛛蛋，一枪一个，如果不小心让小蜘蛛孵化出来，必须蹲下来才能攻击到它们；第三种是放火球，不能站在地面不然 100% 受伤害，跳起来张开海盗帽子滞空即可躲避，注意滞空时间有限，需要把握好起跳时机。海盗模式下可利用帽子和大炮跳得很高，轻松回避火焰。

从咯咯塔出来后别急着回码头，用海盗帽子可以到一些以前去不了的地方。

如图 17 所示，现在可以抵达最右边了，里面有黑魔法（6/20）。

■图 17

之后回到天窗镇，如图 18 所示，之前在农田地带取不到的红心墨鱼 (13/32) 也可以用海盗帽子取得了。

■图 18

晒痕岛 Tan Line Island

首先穿过岛上的沙漠，来到石头神庙，会遇到墨鱼男爵，对话后得到透视眼镜（X-ray Specs）。接下来需使用透视眼镜调查木乃伊雕像的秘密：第一个雕像在首次遇到蝎子女的地方，从蝎子女下方走，发现雕像后调查得到神秘图案；第二个木乃伊雕像在唾液岛，来到之前可以升降几个巨大雕像那里，利用海盗帽子跳到场景左侧最上方，如图 19 所示，出去后能得到红心墨鱼 (14/32)。

■图 19

之后继续往右走过几个场景，就会发现雕像，调查得到图案，然后从如图 20 所示的位置往右走，从隐藏通道离开。

■图 20

最后一个木乃伊雕像在天窗镇，先到思盖家（商店上面），对话后发生剧情。之后调查雕像，获得最后的图案，完成整个拼图。

根据拼图指示打开晒痕岛的石头神庙大门。拼图的指示可以按触摸板打开关键道具（Key Item）查看。指示是随机出现三种动物的排列，包括狮子（Lion）、鸟（Bird）、鳄鱼（Gator）、河马（Hippo）与鱼（Fish），在神庙前从上往下打出对应的动物图案即可。

正式进入神庙，里面的人把桑塔当成公主，硬是给她换上了礼服，于是道具也全被收走了。接下来是以公主房间为起点的逃亡之路。

如果被路上的守卫发现，会被重新送回公主房间。躲开几个守卫后得到第一把钥匙。如图21所示的情况下，只要躲进暗处就不会被发现。

■图 21

来到神庙大厅，先不管其他门，一路来到最底部，再朝左走到尽头，在头上有数条铁链的地方跳上去，攀上铁链。

一路向上来到22图所示位置，进右边门后，再掉落到场景底部，可以取得第二把钥匙。

■图 22

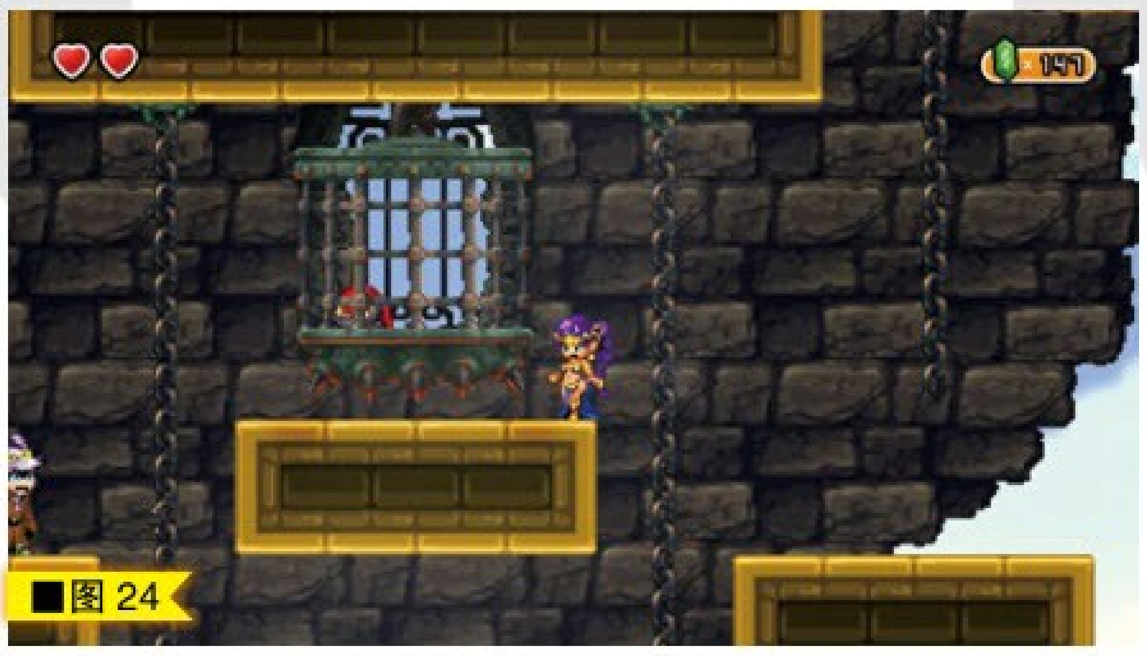
取得钥匙后，来到进来前有老鼠的场景，攻击带刺的小平台，让它翻转过来。跳上小平台，继续上跳就能被弹进隐藏道路返回最上面。原路返回大厅，从第一次到大厅的门那里往左，如图23所示，进入该场景的另一个门。

■图 23

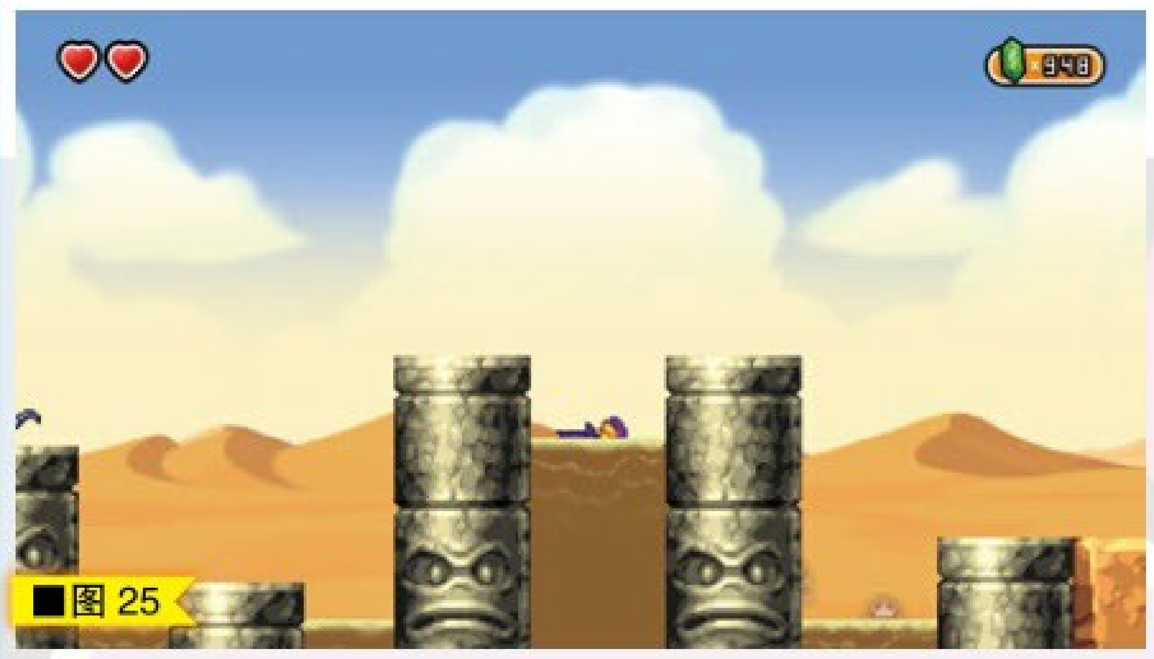
进去后躲过守卫，中途有存档点，最后来到新区域。继续往左走几步就能看到第三把钥匙。拿到钥匙后先别回大厅，继续往左前进，进入门内。

在里面会看到左右两扇门。选择左边的门可以获得红心墨鱼 (15/32)。拿到墨鱼后出来，到最下面会掉进老鼠窝，然后顺着老鼠洞一直爬，最后来到中央有笼子的监狱大厅。因为桑塔目前没神灯，笼子里的黑魔法还拿不到。先用收集来的三把钥匙把关在这里的三个角色救出来。

然后从本场景右下方出去，会遇到真正的公主，获得关键道具黄金镐（Golden Pickaxe）。之后就如图24所示，可以回去获得之前拿不到的黑魔法（7/20）了。


■图 24

从神庙大门往右走，看到一群正在挖石头的工人，把黄金镐交给他们，开启新的沙漠道路。新道路途中会遇到流沙，在图25所示的流沙位置陷下去，可以进入隐藏区域，得到黑魔法（8/20）。


■图 25

进入失落的墓穴（Lost Catacombs），先往左走，来到图26所示的位置时不用继续往下，从左边进去。

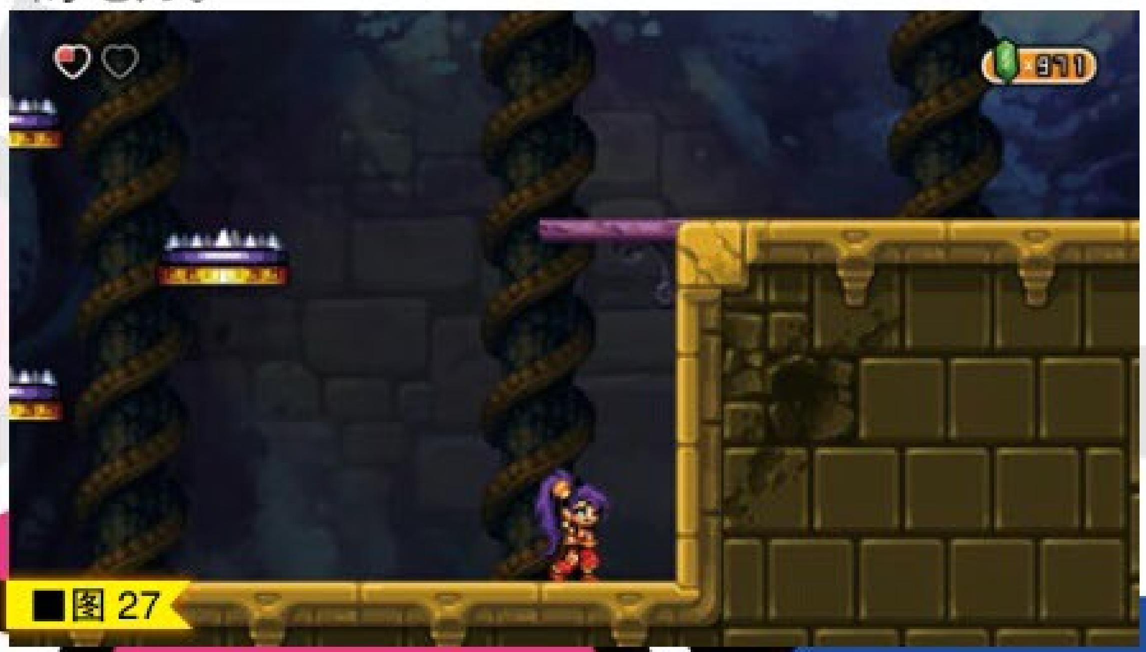
■图 26

经过存档点，抵达布满带刺平台的房间。房间的左下是墓穴地图（3/5），左上则是钥匙。

之后返回上一个存档点，从右边出去，再跳到最下面，从右边进去使用刚刚取得的钥匙开门，打开机关。出来后，往上跳到铁链右边的平台，会进入有蝎子女的房间。

直接往右边出去，再往上跳上平台，从右边进入一个充满桃红色砖头的房间，往右打破砖头出去。来到第二个有蝎子女的房间，通过带刺平台抵达右上角，取得第二把钥匙。

这个场景在图27所示的位置往右可进入隐藏道路，再往上，会被弹射到有红心墨鱼 (16/32) 的地方。


■图 27

出来后跳到最底部，从螳螂的左侧进去，使用钥匙打开机关。回到第一个蝎子女的房间，从她站的地方下去，在图28的位置打开两个机关。

■图 28

下落后，右边有一扇锁住的门，先往左走。在底部进入存档点，继续前进就能取得关键道具“海盗弯刀”，跳起来按住L2可以用刀破坏脚下的物体。返回存档点往左走，在尽头用弯刀破坏砖头继续前进，最后利用空中平台取得最后的钥匙。

打开之前锁住的门，利用上升气流回去。来到之前充满砖头的地方，利用弯刀往下开路。如图29所示，左下角有一只红心墨鱼 (17/32)。

■图 29

来到墙体会上下移动的地方，利用弯刀砸开地面的砖头躲藏，并利用墙体上升的时机通过这里。

BOSS 墨鱼男爵 Squid Baron

分为两个阶段，第一阶段有两种攻击方式。一种是左右来回冲撞，只要跳起来就能避开，而且可以趁机按L2攻击墨鱼头，BOSS冲撞完会短暂停歇，要利用这个间歇集中攻击BOSS。第二种攻击方式是BOSS跳起来砸地并产生冲击波，同样是跳起来回避。攻击BOSS一定次数后，他会原地吃东西回血，抓紧时间输出吧。第二阶段BOSS多了一层铁壳，使用弯刀可以将其破坏，剩下的和第一阶段一样。

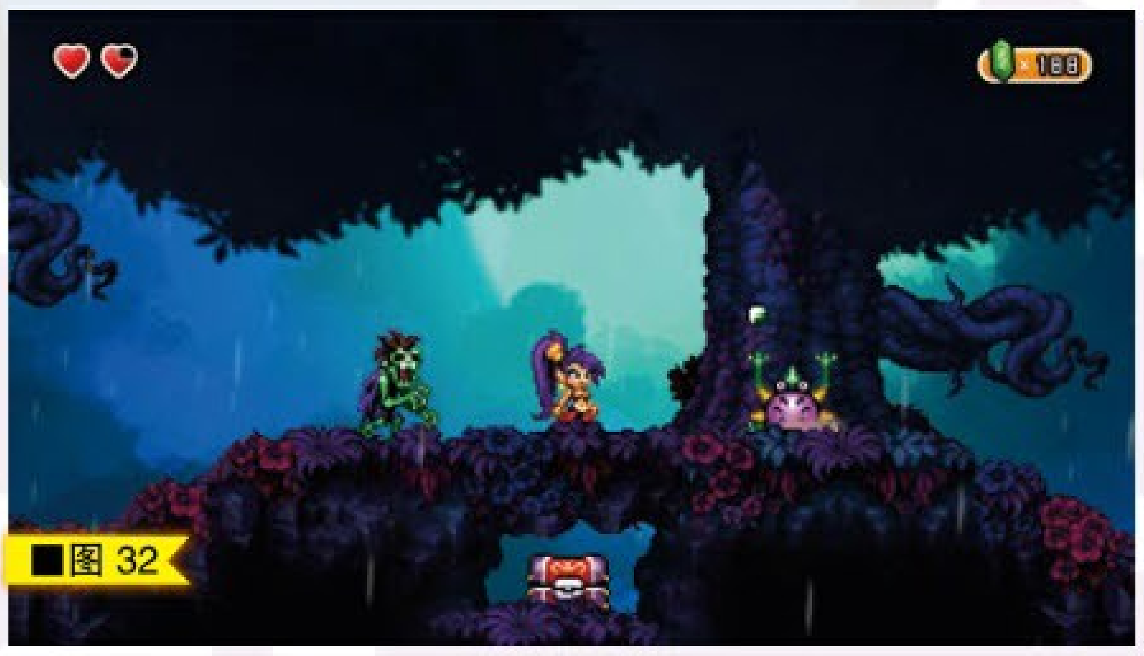
击败BOSS后得到新的岛屿地图，先来到神庙的入口，如图30所示，破坏砖块获得红心墨鱼 (18/32)。

■图 30

之后就先前往蜘蛛网岛收集东西吧。上岛后不久来到如图 31 所示的位置，砸开地面，下面有黑魔法（9/20）。

■图 31

继续前进，如图 32 所示，现在可以拿到宝箱，取得化石（Fossil）了。



■图 32

再去首次遇到罗蒂托丝的地方前，途中可以取得地下的红心墨鱼 (19/32)。

最后返回天窗镇，来到叔叔家将化石交给波罗，再给他透视眼镜，得到死亡面具（Death Mask）了。做好补给后出发前往下一个岛吧。

泥沼岛 Mud Bog Island

这里的难度明显提升，敌人也变得更难缠。通过第一个存档点之后，来到如图 33 所示的地方，打破砖块可获得黑魔法（10/20）。

■图 33

前进至独眼骷髅的位置，使用死亡面具顺利进入亡魂村。进村后先从右下方进入存档点。在村子中央会遇到三个妖怪，他们要蓝绿红三种硬币。还能遇到一名失忆的女孩，桑塔决定帮助她。从妖怪所在的地方往左离开，如图 34 所示，弓箭手旁的平台地面可以砸开。打开该开关后左边会出现一个铁笼子，利用铁笼子跳到左上方，获得黑魔法（11/20）。

■图 34

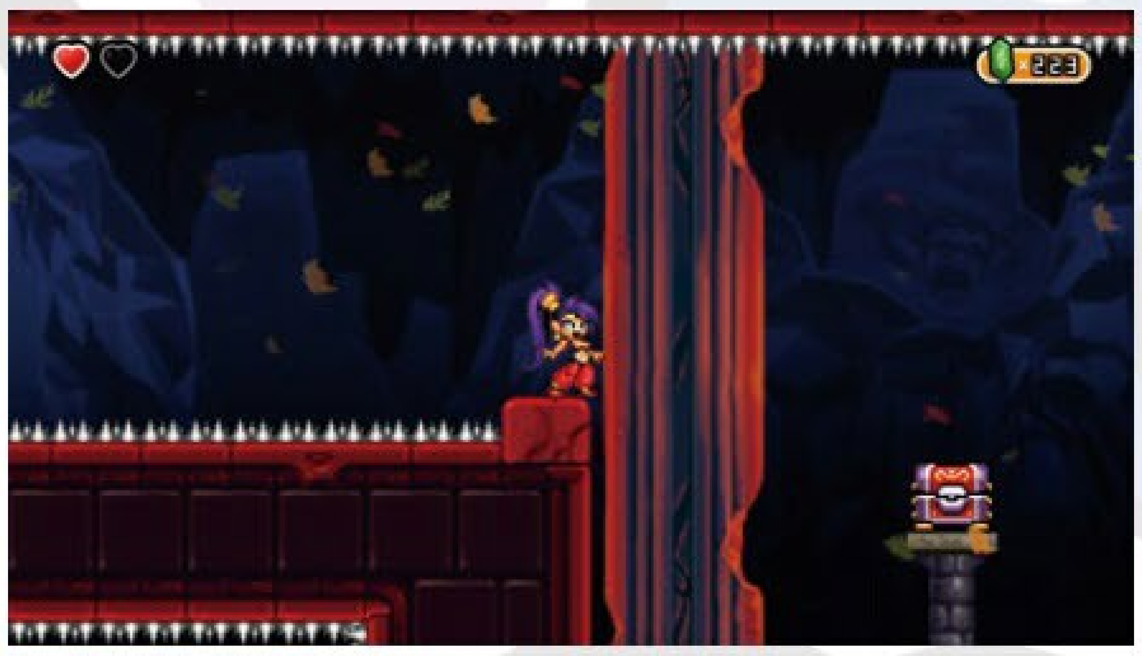
穿过岩浆瀑布，在存档点右边的房间得到红色硬币。返回村中央，从失忆女孩的右上方进去，穿过有很多镰刀亡魂的场景，尽头能够得到蓝色硬币。再返回镰刀亡魂的场景，从右上方进入，利用上升气流到顶部会发现一个熄灭的柴堆，从柴堆左侧跳过去，就可以得到绿色硬币了。

之后直接从柴堆左侧的坑下落，回到村中央，把三个硬币交给妖怪，开始猜谜游戏。从蓝色妖怪开始，要连续猜对三次硬币的正反面，一旦错误就得重来。成功后得到吊坠（Locket）。把吊坠交给失忆女孩，对话后得到希望火焰（Hopeful Flame）。来到之前的柴堆处使用火焰，会出现一名男子，对话后他散发出狐臭，按△键吸取吧。

使用男性狐臭（Manly Musk）在取得蓝色硬币的地方开门，进入苦难牢狱（Oubliette of Suffering）。先一直向右走，在尽头得到牢狱地图（4/5）。从地图宝箱正下方可以砸开地面，掉到有三个笼子的地方。先攻击最左边的开关，放下中间的笼子，来到如图 35 所示的位置。

■图 35

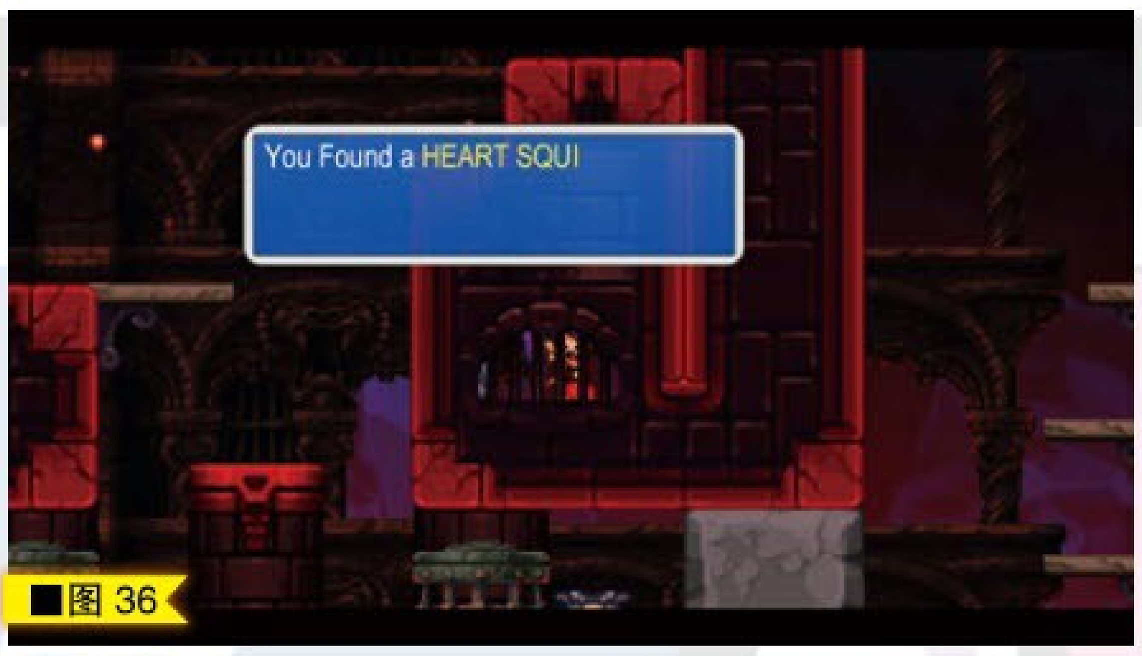
进去后通过上升气流拿到钥匙，返回到三个笼子处，打开最左边笼子旁的门。



进去的目的是拿到关键道具“海盗鞋子”。路途比较遥远，但是路线不复杂，一路走到底就行。

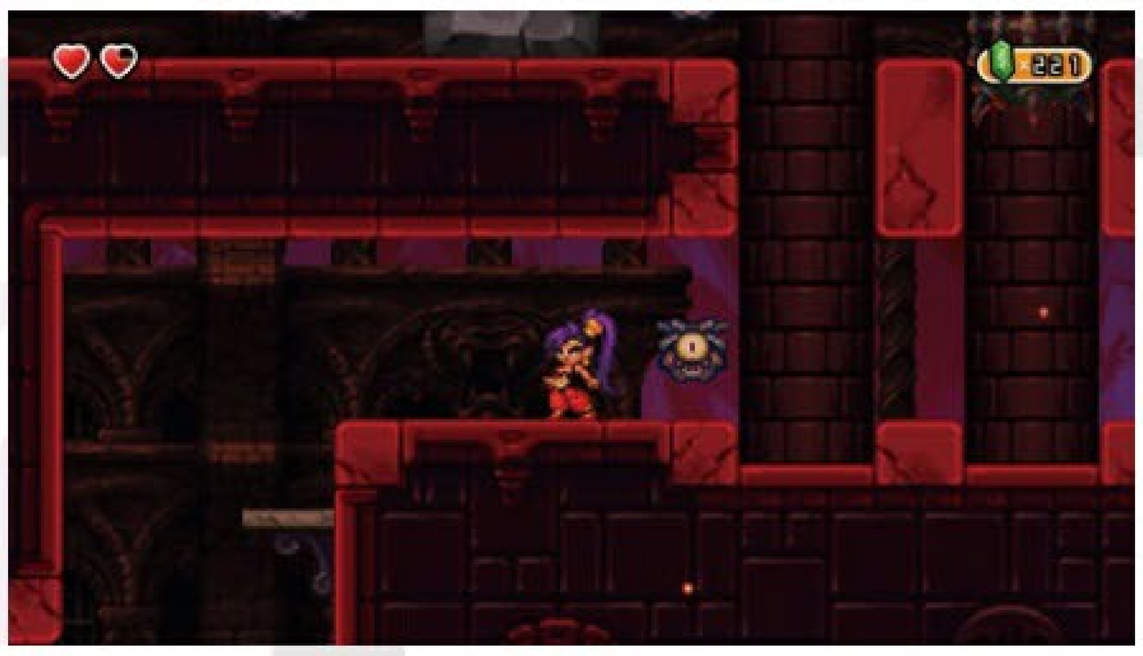
海盗鞋子的用法是一直按住方向键左或右，在桑塔身上发光时按□键，就能发动冲刺攻击。此时的桑塔是无敌的，可以打破之前不能打破的石块，还能在岩浆上奔跑。冲刺中跳起来按 R2 打开帽子，还能进行超长距离跳跃。利用特殊的操作方法可以实现短距离冲刺，具体可见本文末尾。

发动冲刺一直往右边冲到尽头，可以在图 36 的位置获得红心墨鱼 (20/32)。



■图 36

回到三个笼子处，把笼子放回上层原位，往右边冲刺破坏石头，发现存档点。通过强制战斗，一路使用冲刺攻击到底，获得钥匙。



再度回到三个笼子处，把笼子全部放到最下层，冲刺打开石头，然后冲到尽头。在图 37 的位置冲到最左边撞开墙壁，会得到隐藏的红心墨鱼 (21/32)。

■图 37

拿到墨鱼后，可以用弯刀砸开场景右边地面有裂痕的地方，前进至图 38 的位置。先用机关来到最上层的笼子里，再把笼子移动到左边，张开海盗帽子往下落，获得红心墨鱼 (22/32)。

■图 38

从场景右上方出去，一路冲刺回到三个笼子的位置。这次把笼子全部放到中层，打破石块前进，往右一直走就是 BOSS 战。

BOSS 伪龙 Dagron

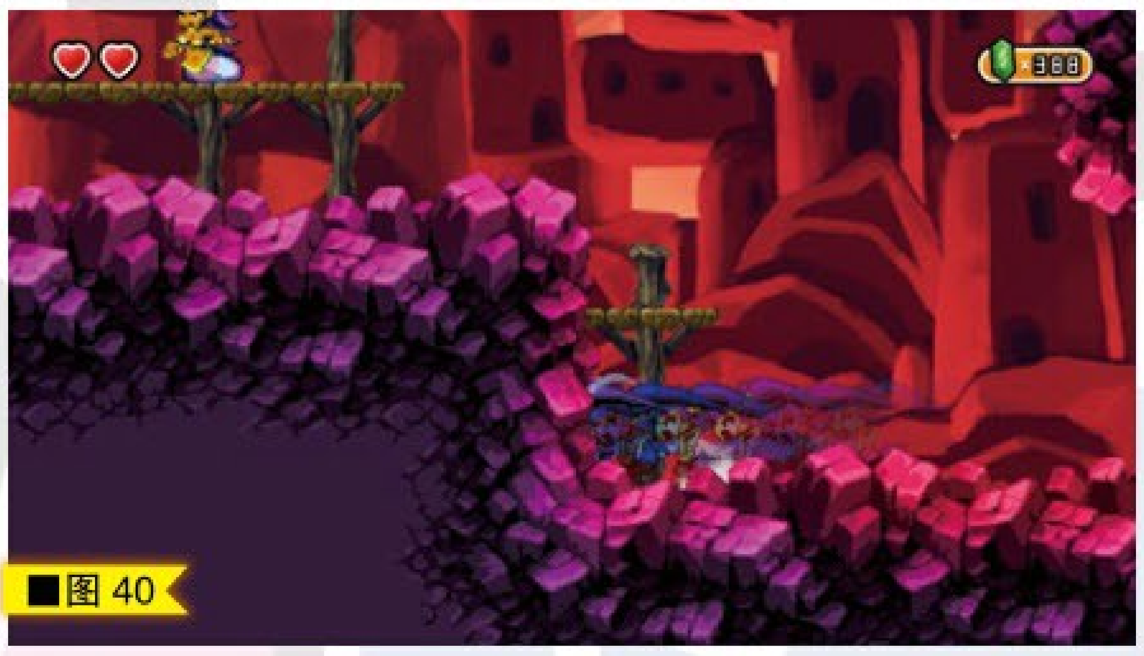
BOSS 的攻击手法比较单一，就喷火和甩尾，跳起即可轻松回避。不过因为 BOSS 在空中，跳起来也打不到，必须先用冲刺攻击两侧墙壁使石台落下，站在上面跳起就能击中 BOSS。BOSS 会立即砸碎石台，桑塔在石台上站久了也会坍塌，所以要多次砸墙造出新的石台。海盗模式下更简单，利用大炮多段跳可以直接攻击 BOSS 头部，不需要砸墙。

击败 BOSS 后从狐臭男子处得到遗失的灵魂（Lost Soul）。

既然拥有海盗鞋子，可以先去回收东西。首先从三个妖怪的左边进去，如图 39 所示，在最底部冲刺可获得红心墨鱼 (23/32)。

■图 39

离开亡魂村中央，从存档点往左冲刺出去，一路到底再往上跳，可如图 40 所示取得红心墨鱼 (24/32)。



■图 40

之后离开泥沼岛，来到蜘蛛网岛，把遗失的灵魂交给罗蒂托丝的僵尸哥哥就能获得乔伊的灵魂（Spirit of Joe），把死亡面具给僵尸哥还能获得一个海盗焰火。

前往晒痕岛，如图 41 所示，在神庙右边的沙漠有一处地面可以破坏，进去后在里面用冲刺获得黑魔法（12/20）。

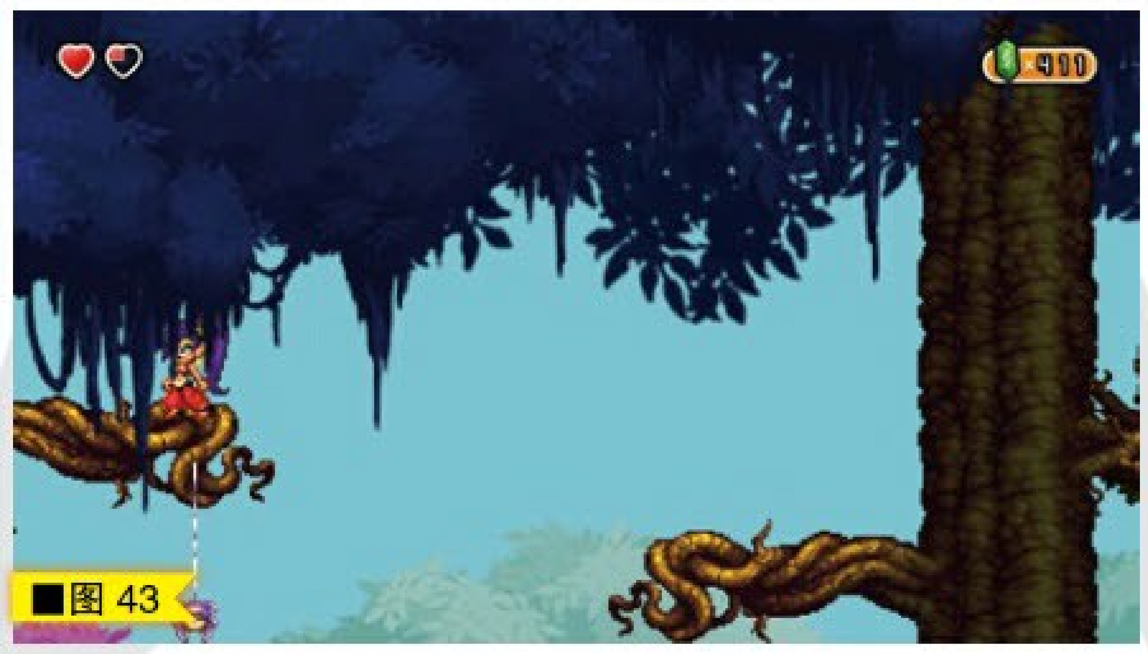
■图 41

如图 42 所示，在遇到蝎子女的位置砸开地面往下走，可获得黑魔法（13/20）。

■图 42

回到沙漠木乃伊雕像的位置，使用冲刺往右冲，可以得到一把魔法剑（Enchanted Blade）。

最后回到天窗镇，先经过农田来到树林，如图 43 所示，从场景最左上角跳进去，得到黑魔法（14/20）。



■图 43

来到下水道，在图 44 的位置往左边冲刺撞墙，可以获得黑魔法（15/20）。

■图 44

将之前取得的魔法剑交给宫殿前的独眼男子，可以获得一个奖杯。

冰霜岛 Frostbite Island

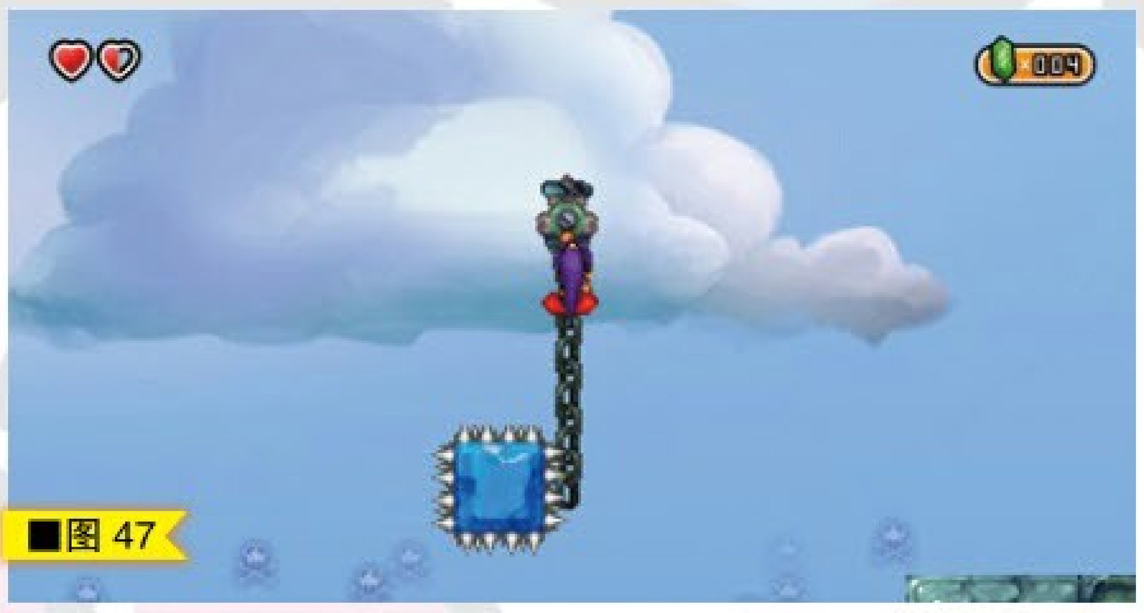
来到岛上直接开始冲刺，在图 45 的位置撞墙可获得黑魔法（16/20）。

■图 45

途中遇到弹药男爵和科技男爵，对话后科技男爵让桑塔去螺旋桨镇找他的部下。通过存档点，如图 46 所示，在冰原上得到黑魔法（17/20）。

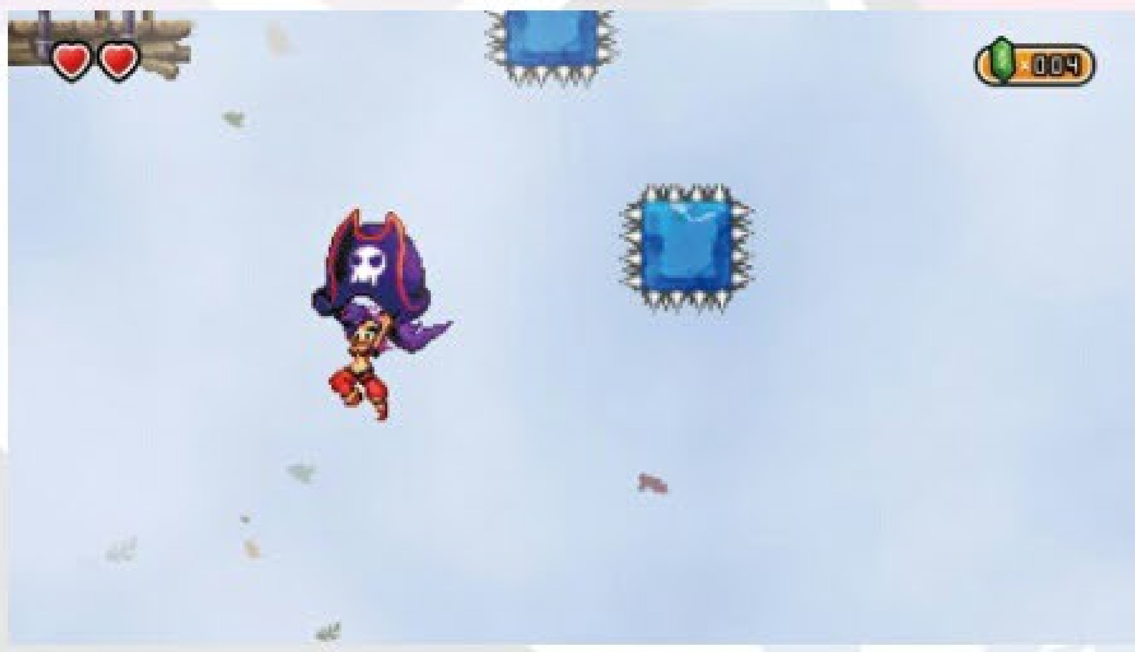
■图 46

来到冰原的尽头，经由铁链爬上螺旋桨镇。先到存档点，然后往右走，到达如图 47 的位置，攀上铁链移到左边。

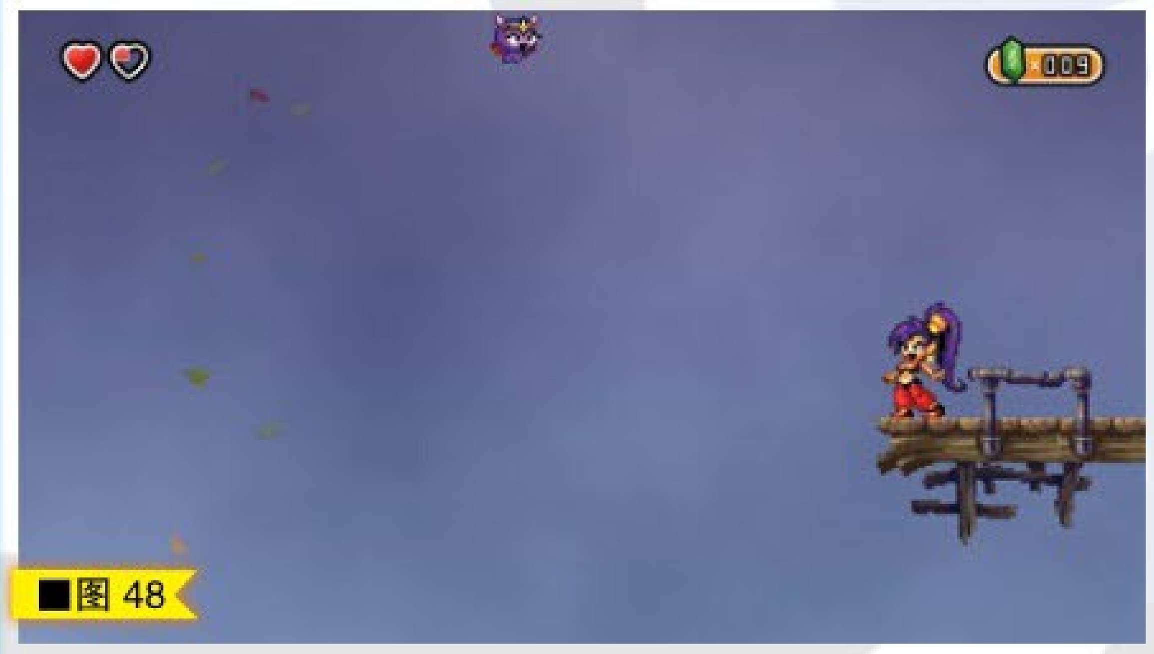


■图 47

之后到达有上升气流的地方，利用海盗帽子飘上去。

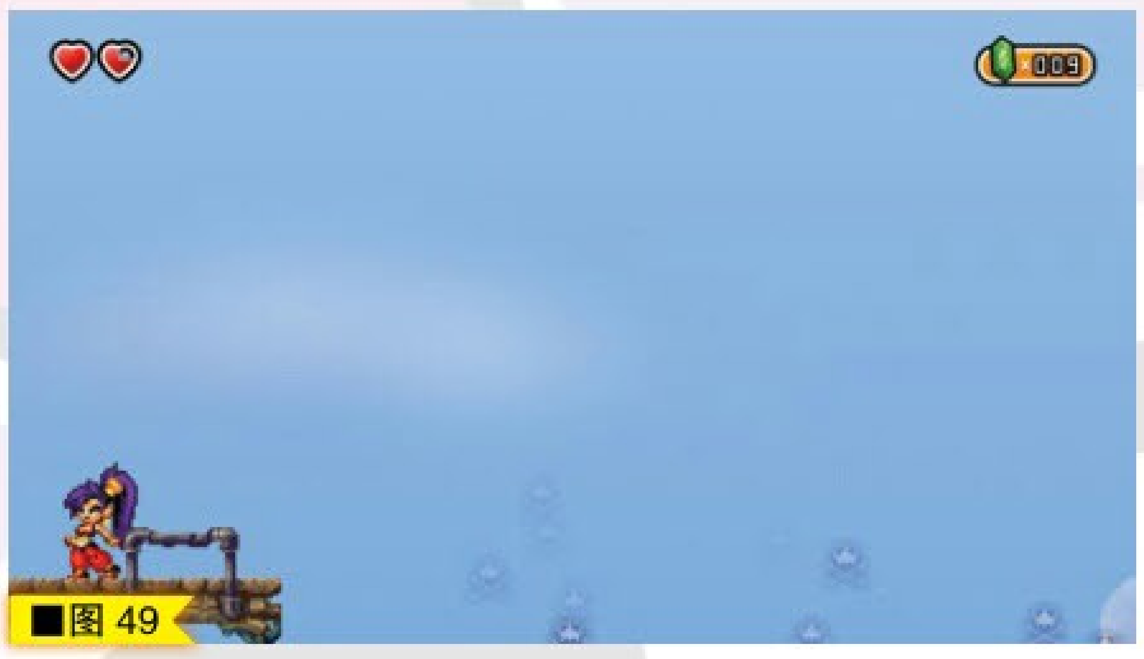


来到图 48 的位置后直接往下跳，再进入右边的平台，就可以见到科技男爵的部下波罗了。



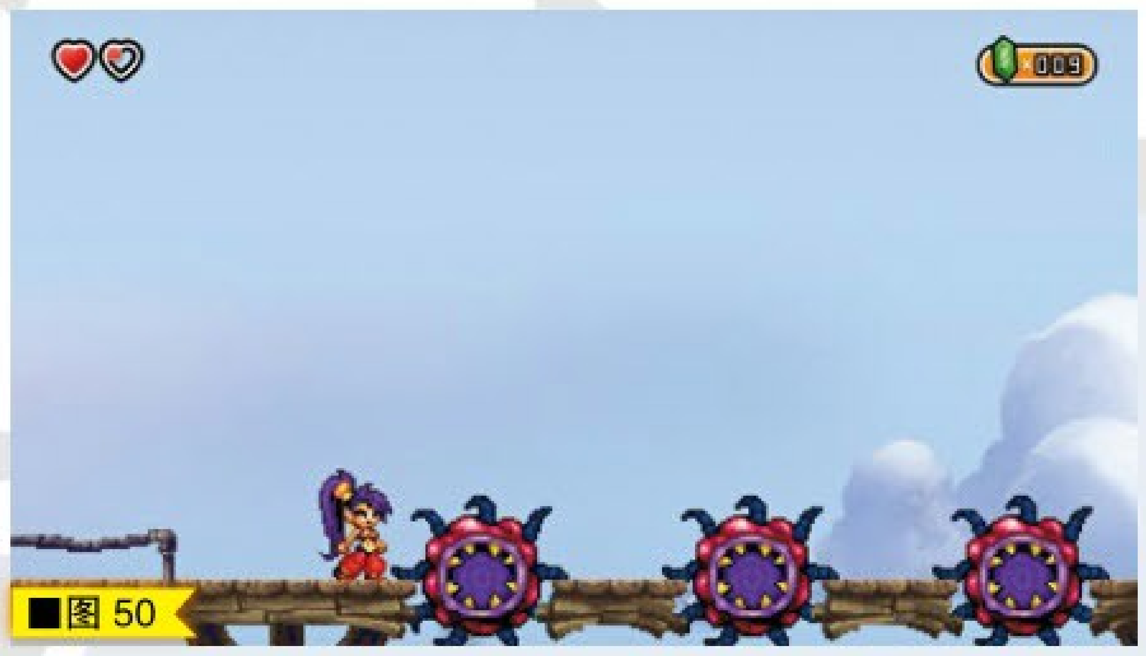
■图 48

和波罗对话取得瞄准组件（Targeting Module）。之后从右边出去，来到如图 49 的位置起跳，降落到第二个平台上。



■图 49

进入后又是空中平台，一直往右前进即可。之后会来到一堆食人花的场景，跳进图 50 的第二株食人花嘴巴里，中途会被弹到两株绿色食人花那里，分别按方向键↓和←，就能来到空中平台取得红心墨鱼（25/32）。



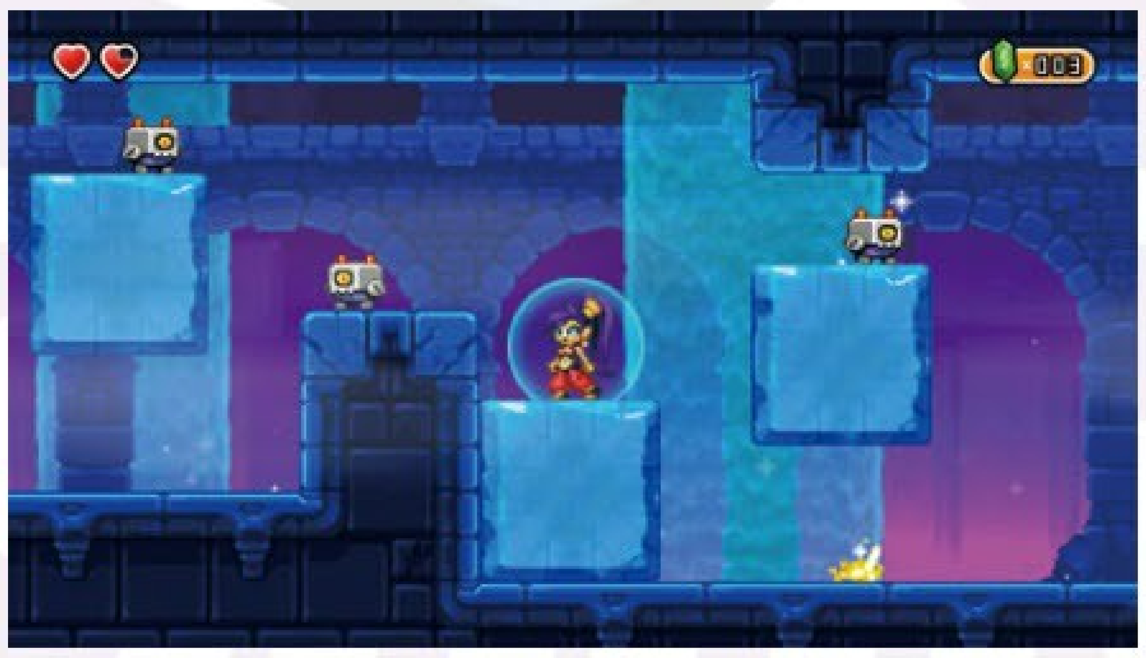
■图 50

返回天窗镇后先去思盖家，用之前得到的“乔伊的灵魂”复活乔伊。然后找到弹药男爵，把瞄准组件交给他，注意要先选择第二个选项“Sure…Yoink！”，可解锁一个奖杯。

大炮终于造好了，弹药男爵下令发射，可是炮弹却落到了科技男爵那里。注意此前必须复活乔伊，不然大炮是不会发射的。

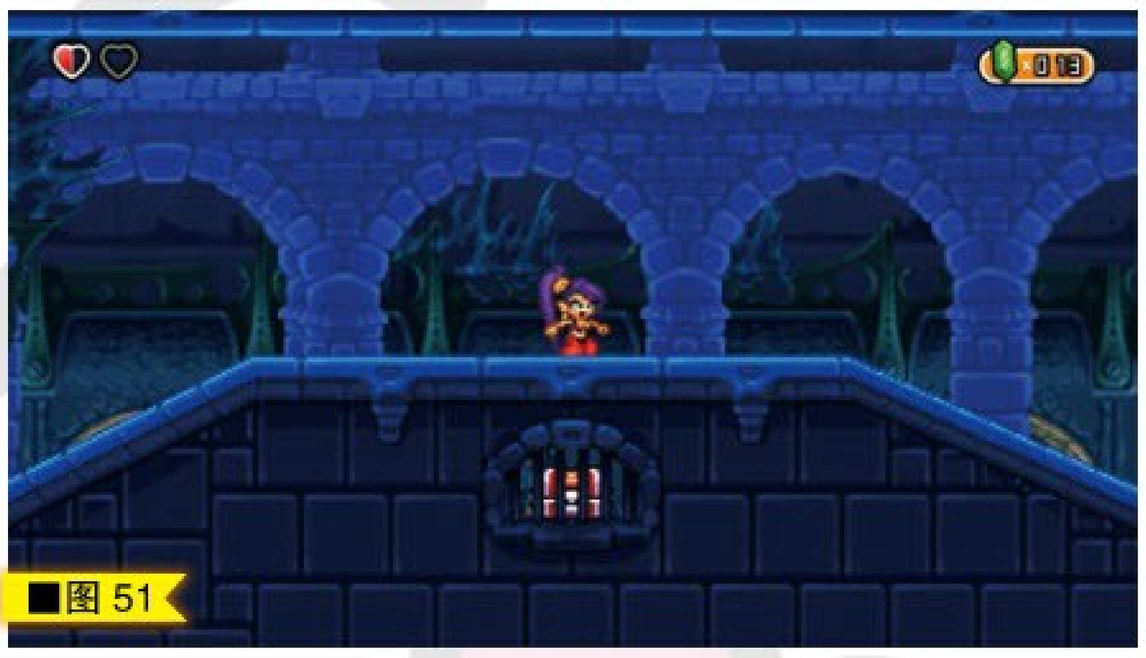
来到冰霜岛科技男爵被炸飞的地方，从弹坑里进去，来到废弃工厂（Abandoned Factory），进入后会立刻发现一个宝箱，获得钥匙。

之后先往右边走，经过有浮动平台的场景抵达存档点，再往右来到有蓝色小怪的地方，一直降落到底部，能看到一个被困住的红心墨鱼，先不管它，继续往右前进，在尽头获得第二把钥匙。回到困住红心墨鱼的场景，从左边开门进去，然后使用气泡，可以防御机器人的电流攻击。



到达存档点后攀铁链至最右边。攀住铁链的位置需要多次试验。在有蓝色小怪和白色独眼敌人的场景，从左下角出去，一直往左走到尽头，获得关键道具“海盗大炮”。利用大炮就可以实现三段跳了。

回到上一个场景，在图51的位置用大炮轰开，获得第三把钥匙。



■图 51

往右回到蓝色小怪和白色独眼敌人的场景最上方，在图52的位置利用大炮往上跳，只跳两下不要多，跳太过会拿不到红心墨鱼（26/32）。

■图 52

回到拿到大炮的地方，从上面跳出去。一路利用大炮躲过带刺的墙壁。如图53所示，往小平台右边爬进隐藏道路，获得废弃工厂地图（5/5）。

■图 53

继续往上跳，在最顶端往右出去，发现回到了工厂初始的位置。往右边走，在图54的位置用大炮往上跳。

■图 54

在顶部取得第四把钥匙。之后如图55所示，在右边边缘使用大炮炸开地面，获得红心墨鱼（27/32）。

■图 55

回到上一个场景，往左前进，接连打开两扇门。之后在图56的位置往右爬进去，就能拿到红心墨鱼（28/32）了。

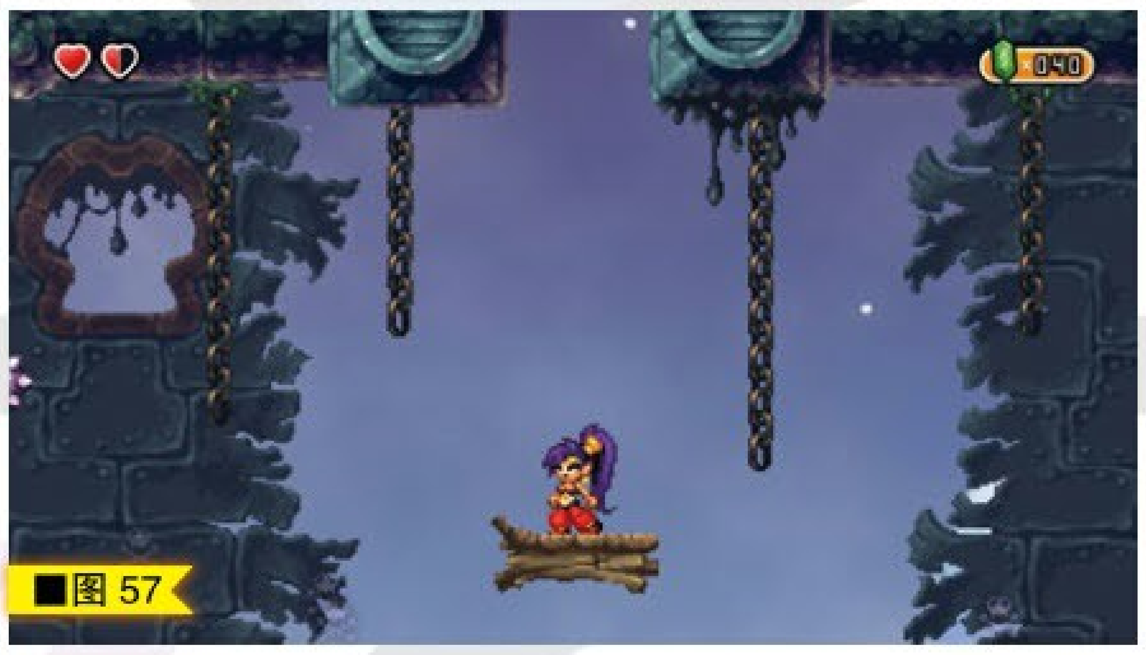
■图 56

在履带的右边使用冲刺砸开石头，可以获得最后一把钥匙，进入左侧尽头的门就是BOSS战。在这个BOSS前的房间没存档点，建议先存档再来。

BOSS 钢蛆 Steel Maggot

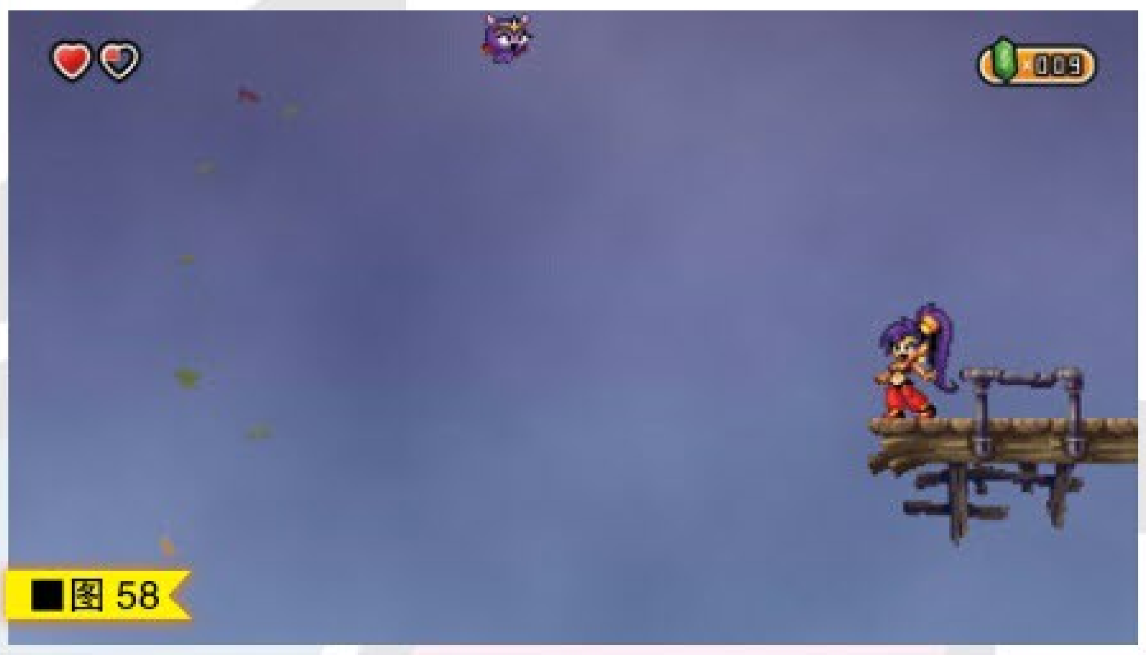
攻击手段单一。一种是冲刺，只要从其背上跳过即可躲避。另一种是全屏子弹，趴在地上可以躲开。利用多段跳的大炮攻击，把BOSS背上的三个灯全部打成绿色，然后再攻击BOSS尾部，反复几次即可获胜。

击败BOSS后开始收集所有剩下的黑魔法和红心墨鱼。先前往波罗的位置，在经过第二个存档点之后，可以在图57的位置一直往上跳，获得红心墨鱼（29/32）。



■图 57

之后在图58的位置跳进左边的上升气流，在气流最上方使用大炮跳上平台，就能在尽头处获得黑魔法（18/20）。

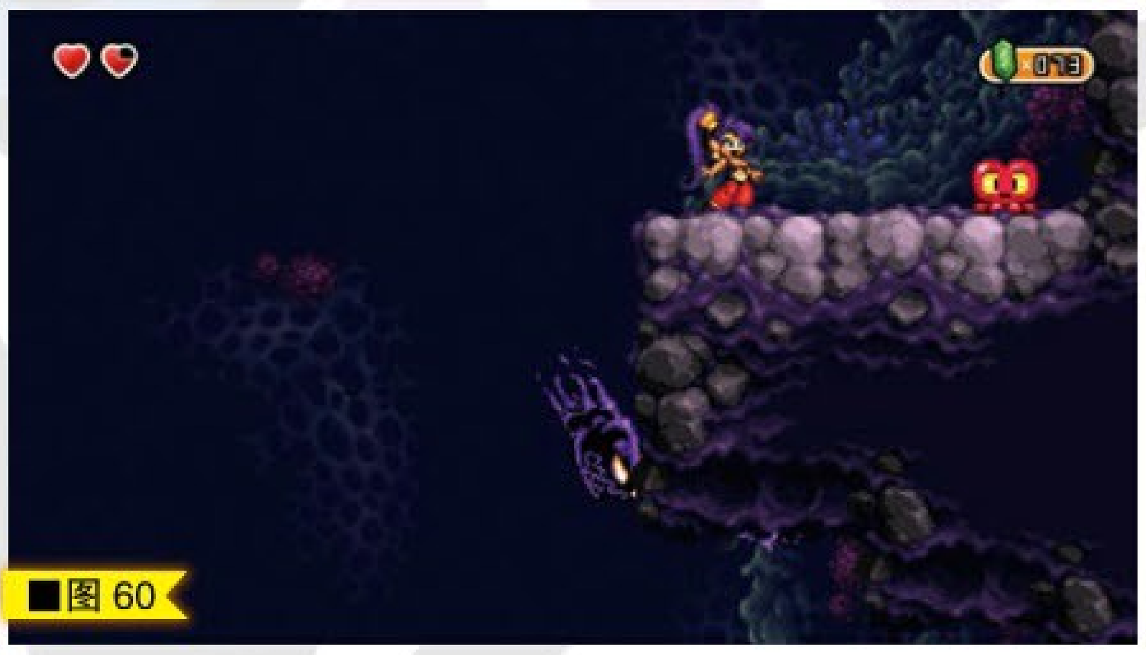


■图 58

来到之前找波罗拿瞄准组件的地方，往右前进至图59的位置，用大炮跳到最上面回收红心墨鱼（30/32）。

■图 59

下一个目标是泥沼岛。首先来到存档点右边的第一个场景，如图60所示，可用大炮跳到最右上角回收红心墨鱼（31/32）。



■图 60

从独眼骷髅那里进入亡魂村的第一个场景，用大炮跳上右上角取得黑魔法（19/20）。

最后再回到天窗镇，来到最左边胖市长晒太阳的位置。从这个位置开始冲刺起跳，利用帽子和大炮的多段跳越过大坑来到场景最左边，在尽头获得最后的黑魔法（20/20）

从天窗镇右边经过农田地带来到树林，如图61所示，在靠右边的一棵大树顶部获得最后一只红心墨鱼（32/32）。

■图 61

●两个隐藏地点

1. 隐藏训练屋

在皇宫下水道，在图 62 的位置使用多段跳和手枪打破最上面的两个砖块，就可以进去了。里头是连续的战斗，必须打完才能出来，可解锁奖杯“Skilled Survivor”。

■图 62

2. 秘密迷宫

在唾液岛石化大叔打开的迷宫，进去后从图 63 的位置往左冲刺即可开启，里面收录了 GBC 平台《桑塔》初代游戏的一部分关卡，可解锁奖杯“Nostalgia Trip”。

■图 63

来到最后的岛屿，海淼王复活并抓走瑞思奇，桑塔独自回到天窗镇通知大家。天窗镇此时一片黑暗，但商店等设施还是能用。来到皇宫，在图书馆前的场景是一座塔，海盗王就在最顶部。

利用大炮的多段跳一路往上前进，中途有几个门可以进去，但里面都是一些操作难度极高的关卡，通过后才能到达塔的上部。玩家其实可以回避掉这些高难度关卡，在门口能直接跳到上面的平台，只是跳跃方法需要反复练习。起跳位置如图 64 所示。

■图 64

起跳后张开帽子至最高点，使用大炮多段跳，再在最高点用帽子，如果所有的点都没有出错，桑塔会正好落到上面的平台。

最终抵达塔的上部，在存档点存档后就可以挑战海盗王了。只有收集全 20 个黑魔法，海贼王的真实形态才会出现。

BOSS 海盗王 The Pirate Master

使用气泡会非常简单。首先 BOSS 会出现在左中右的三个固定位置，趁机抓紧攻击。之后 BOSS 会站在两侧扔紫色光球，使用气泡可以完全回避。随后 BOSS 会站在新出现的骨头平台上继续扔光球，只需站在其他平台上就能输出。最后屏幕上出现激光点，赶紧躲在喷不到的盲区，趁机攻击 BOSS 吧。

BOSS 海盗王 真实形态 the Pirate Master's true form

海盗王会把所有的海盗道具拿走，桑塔回到和冒险开始时一样的状态。真 BOSS 分为三个阶段。

第一阶段所有攻击招式都是固定的顺序：首先是在屏幕右边放大炮，玩家需观察地上的突出物，当炮弹是从右向左时，趴在右起第三个突出物上；炮弹从左到右时，趴在右起第四个突出物左边一点点，这样就能完全回避炮弹。接下来 BOSS 会放大刀，如图 65 所示，桑塔的右脚放在右数第四个突出物左边边缘，就可以躲开 BOSS 大刀。接下来 BOSS 会放全屏幕的子弹攻击，使用气泡即可。最后 BOSS 放出骨头平台和替身，替身会射子弹，可以使用旋转铁球和气泡，跳到最上方直接攻击 BOSS。

■图 65

第二阶段是第一阶段的加强版，炮弹、大刀和替身的躲避方法一样，不同之处为全屏幕子弹之后，射子弹的物体也会攻击桑塔，对应方法为趴在屏幕两侧位置。

第三阶段要引导男爵的大炮攻击 BOSS，玩家需攻击 BOSS 并使之它停止移动，然后按下〇键发射炮弹即可。

顺利击败海盗王后，游戏也就通关了。

多周目要素

限时通关

通关游戏的一周目后开启海盗模式 (Pirate Mode)，此模式下可直接拥有全部海盗道具，大大缩短了通关时间，前期的一些 BOSS 也能轻松无伤，解锁大量奖杯。

首先是 2 小时通关，尽量只拿顺路的红心墨鱼和黑魔法，利用墨鱼增加体力上限，提高容错率可以节省一些时间。在最终 BOSS 处存档后击败 BOSS，即可解锁 2 小时通关的奖杯“Speed Runner”。

之后读档完成全收集，在总时长 4 小时内击败最终 BOSS 真实形态，即可解锁 4 小时 100% 通关的奖杯“Purple Haired Warrior Maiden”。

100%通关

100% 通关的要求是全收集（包括“黑魔法”与“红心墨鱼”）+ 购买全部技能 + 完成地图。按照攻略流程前进一般不会遗漏地图，而在二周目的情况下可以不用按一周目顺序去收集。由于“海盗模式”一开始就拥有所有技能，可以在每个岛上拿完所有收集品再走。

技能方面，只需要刷钱去商店把洗发水（Shampoo）及其他所有东西买齐即可。完成度可以在读档界面查看，一般来说到达最终 BOSS 前是 97%，打完最终 BOSS 与真 BOSS 就达 100% 了。

刷钱

最高效的刷钱地点在晒痕岛。如图 66 所示，进入神庙的这个门往右走会发现隐藏道路，进入有八个罐子的房间。砸破罐子每次可以获得 80 金钱。之后通过门重复刷新，不一会就能刷出 999 金钱。按△键可以用神灯瞬间把钱吸过来，不用反复拾取。

■图 66

限时通关必备技能

●短距离冲刺起步

海盗鞋子的冲刺攻击一般要在平路上往同方向走一段距离，在桑塔发光后才能发动。这在可行走距离过短的情况下，就很不方便了。这里介绍的短距离冲刺起步是利用左右来回走路累计到正常起步所需距离，操作方法如下：

左手食指按住方向键←不放，左手大拇指推动摇杆让桑塔左右移动，直到桑塔发光。此时松开方向键←并同时按下□就可以冲刺并用摇杆控制方向了。

●利用隐藏道路

游戏中有非常多隐藏道路，有些墙壁其实是可以通过的，使用冲刺一直冲，会发现很多地方可以直接冲破。

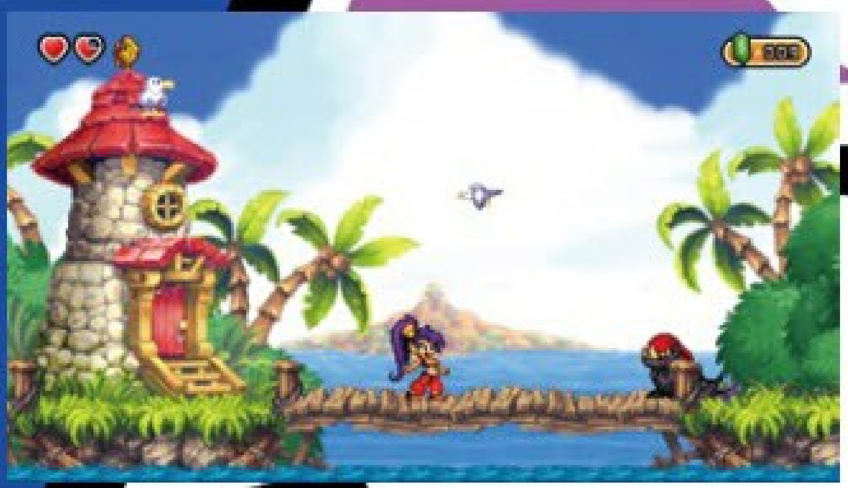
●超长跳跃

冲刺 + 大炮 + 帽子可以让桑塔在空中滞留很长的时间，许多关卡可以直接在冲刺后飞过去，省时省力。

奖杯攻略

奖杯总数	45	铜杯	36	银杯	4	金杯	4	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	15 小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	2 次
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



白金路线

本作白金至少需要 2 个周目。一周目正常通关，收集全 32 只红心墨鱼和 20 个黑魔法。若全程不升级体力，可解锁奖杯“Squid Savior”。一周目也可以尝试无伤打 BOSS，如果有难度也可以放到二周目的海盗模式再来。

二周目主要挑战两个限时奖杯，分别是 2 小时通关和 4 小时 100% 完成度通关，解锁方法如前文所述。

奖杯列表

Broke the Curse（白金）
取得条件：取得所有奖杯

Eww! Eew! Eew!（铜杯）
取得条件：主线剧情，取得墨鱼油

Smells like victory!（铜杯）
取得条件：主线剧情，释放火腿香味

Avoided a Curse…（铜杯）
取得条件：主线剧情，取得三份木乃伊雕像图案

The fun part!（铜杯）
取得条件：主线剧情，取得黄金镐

It belongs in a museum!（铜杯）
取得条件：主线剧情，取得化石

I GAINED THE ADVANTAGE!（铜杯）
取得条件：支线剧情，把魔法剑交给剑士

Mutant Buffalo（铜杯）
取得条件：主线剧情，取得男性狐臭

Comfort and Convenience（铜杯）
取得条件：主线剧情，取得乔伊的灵魂

Fool me once…（铜杯）
取得条件：戏弄弹药男爵（易错过）
奖杯说明：将瞄准组件交给弹药男爵时，选择第二个不交给他，一开始就选 Yes 会无法解锁奖杯。

It ain't not gonna miss.（铜杯）
取得条件：主线剧情，帮助弹药男爵炮击皇宫

Ret–2–go!（铜杯）
取得条件：击败弹药男爵

From my hair to his derriere!（铜杯）
取得条件：无伤击败弹药男爵

Green Thumb（铜杯）
取得条件：击败独眼植物

Master Gardener（铜杯）
取得条件：无伤击败独眼植物

Arachnophobia（铜杯）
取得条件：击败女皇蜘蛛

Squashed Spider（铜杯）
取得条件：无伤击败女皇蜘蛛

Ten–tickles（铜杯）
取得条件：击败墨鱼男爵

Calamari Connoisseur（铜杯）
取得条件：无伤击败墨鱼男爵

Graet Jobb（铜杯）
取得条件：击败伪龙

Prefectionist（铜杯）
取得条件：无伤击败伪龙

Hunk of Junk（铜杯）
取得条件：击败钢蛆

Scrap Metal（铜杯）
取得条件：无伤击败钢蛆

Vanished into the eternal abyss…（铜杯）
取得条件：击败海盗王

Nothing but a shade …（金杯）
取得条件：无伤击败海盗王

Speed Runner（银杯）
取得条件：2 小时快速通关

Guardian Genie（铜杯）
取得条件：击败海盗王真实形态

Purple Haired Warrior Maiden（金杯）
取得条件：4 小时 100% 完成度通关

Half–Genie Hero（金杯）
取得条件：无伤击败海盗王真实形态

Special Weaponry（银杯）
取得条件：用头发击败 250 个敌人

Ready for anything!（铜杯）
取得条件：用海盗道具击败 50 个敌人

Squid Savior（金杯）
取得条件：收集全部红心墨鱼并不升级体力通关

Gotta Get 'Em All（铜杯）
取得条件：收集 50% 红心墨鱼

MELT! THEM!! DOWN!!!（银杯）
取得条件：收集全部红心墨鱼（32 个）

Destroying the Dark Magic（铜杯）
取得条件：收集 50% 黑魔法

Prepared for Battle（银杯）
取得条件：收集全部黑魔法（20 个）

Zombie Survival Guide（银杯）
取得条件：无伤将罗蒂托丝送回家里

Nostalgia Trip（铜杯）
取得条件：发现秘密迷宫

Skilled Survivor（铜杯）
取得条件：完成隐藏训练屋

On the map!（铜杯）
取得条件：收集全部迷宫地图（5 个）

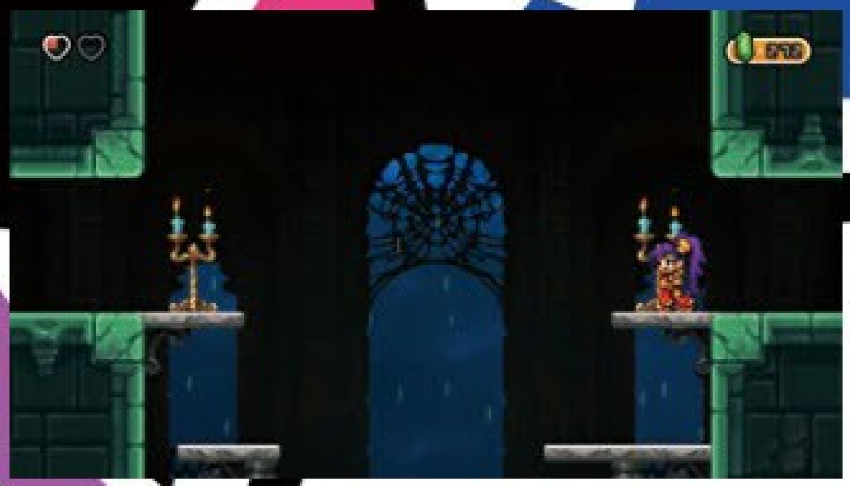
Broken Bones（铜杯）
取得条件：让气泡被骨头砸 20 次

Risky's Business（铜杯）
取得条件：使用海盗焰火回到码头
奖杯说明：海盗焰火（Pirate Flare）的作用是立即返回码头，商店有卖。

What an eyesore...（铜杯）
取得条件：使用旋转铁球击败 BOSS 独眼植物

Pest Control（铜杯）
取得条件：女皇蜘蛛 BOSS 战时破坏 10 个未孵化的蜘蛛蛋

Tasty Treats（铜杯）
取得条件：使用菜单里所有物品
奖杯说明：一共八种，商店能买到四种——回复药（Potion），自动回复药（Auto–potion），怪物奶（Monster Milk），超级怪物奶（Super Monster Milk）。流程中打怪还能得到肉味糖（Flesh Pop），烧肉（Meat Chunklet），便当盒（Bento Box），龙虾尾（Lobster Tail）。



文 水无月（实习编辑） 美编 sienna

PS4

盐与避难所	Ska Studios	动作角色扮演
ソルトアンドサンクチュアリ		日版
2016年8月18日	本地1~2人	对应年龄：17岁以上
下载版售价为:1780日元		无对应周边

《盐与避难所》是 Ska Studios 推出的一款 2D 平面风格的独立 A·RPG，这部作品的美术风格和音乐极具特色，系统上结合了“《恶魔城》系列”和“《黑暗之魂》系列”两大人气系列的精华，近战和远程等战斗流派给玩家带来完全不同的感受。本作有着丰富的 BOSS 战和隐藏要素，极富研究价值，本作能够让玩家既能感受到“《恶魔城》系列”庞大精妙的地图设计，又能体验到“《黑暗之魂》系列”从不停受苦中突破难关后的成就感。同时，尽管只是一款下载游戏，但从数量繁多的物品和详尽的解说文字上，《盐与避难所》也能够向玩家展现出了一个黑暗而深邃的庞大世界观，值得所有喜爱 A·RPG 的玩家去亲自体验一番。

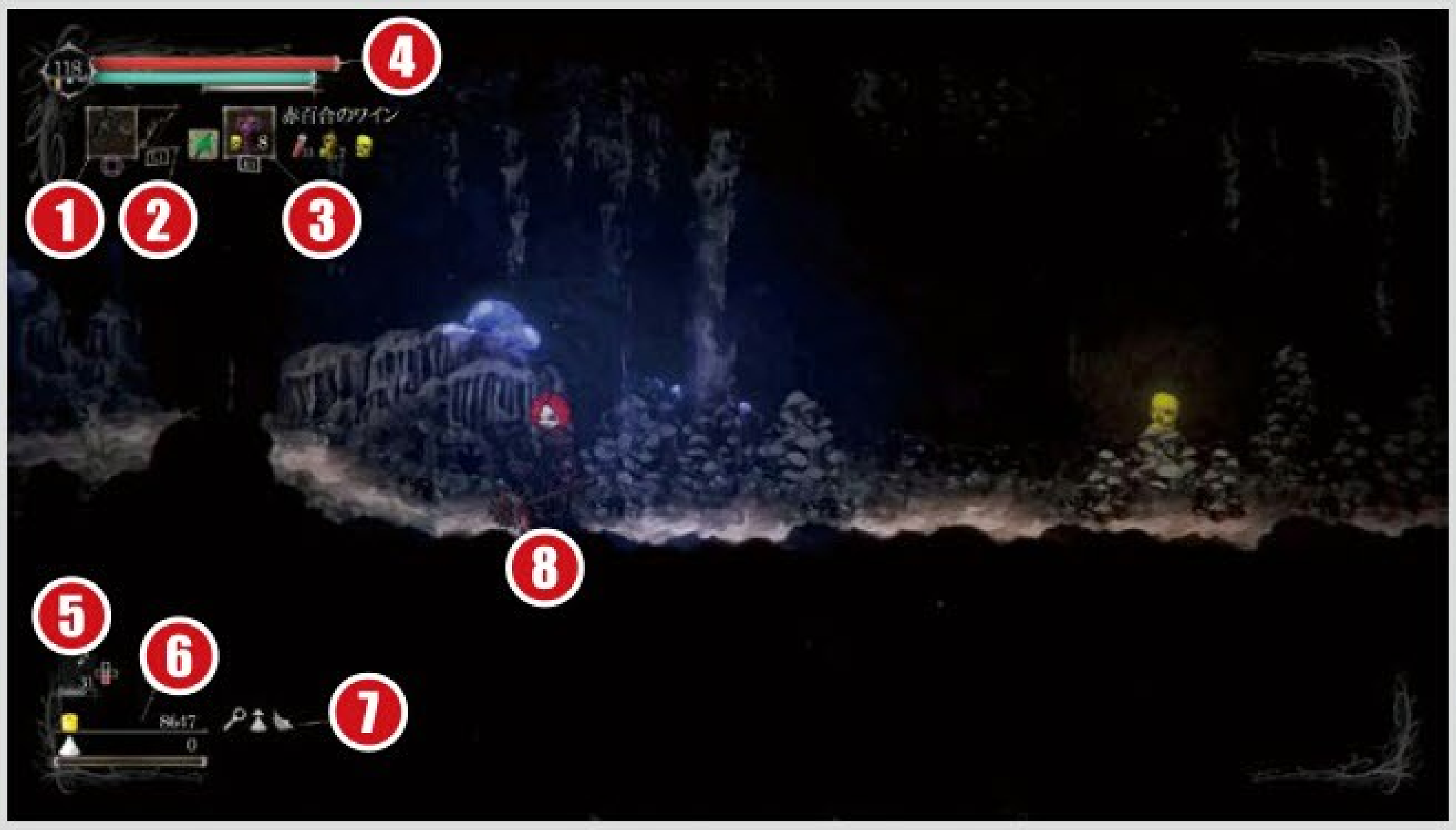
系统指南

角色创建

和“《黑暗之魂》系列”一样，本作一开始需要玩家自己创建一个自定义人物，同样有性别、外貌、出身地、职业、携带品等可以选择，其中比较重要的就是职业，会直接影响到游戏初期的攻略难度。对于新手玩家来说自带物防 100 盾牌的战士或者圣骑士是比较合适的选择。另外人物选项里还有一项叫做“挑战”（チャレンジ），是给玩家攻略中增加各种限制条件：如不能回复，不能防御，只能使用魔法，死亡模式（角色死直接删档）等等，选择这些并没有什么特别好处，只是给熟练玩家用来做额外挑战而已，新手可无视。

界面

基本界面



①当前使用的武器
②第二武器
③当前道具栏中装备的道具
④角色等级、HP（红）、耐力（绿）、MP（白）
⑤火把
⑥所持盐与金钱
⑦当前自身的强化状态
⑧所操纵的游戏角色

角色和装备界面

本文对应游戏版本：1.04.A

①角色基本属性，按R2/L2键可切换查看角色的当前宗教信仰和抗性
②包裹中的道具、怪物图鉴及系统设定
③防具栏
④戒指栏
⑤第一武器栏
⑥第二武器栏
⑦当前装备的道具栏
⑧当前装备的咏唱魔法栏

操作

基本操作

按键	功能
左摇杆	操作角色移动/调整射箭或者发射魔法的方向
右摇杆	观察场景四周
○	确定
×	取消/跳跃
□	（近战）轻攻击/（远程）发射第一种箭矢或魔法
△	（近战）重攻击/（远程）发射第二种箭矢或魔法
方向键←/→	切换道具栏里的当前道具
方向键↓	点燃火把
L1	武器变为双手持/切换第二套武器配置
R1	使用道具或使用装备在咏唱栏里的魔法
L2	（装备盾牌时）防御/（装备弩/火枪/魔杖时）副手武器攻击
R2	翻滚
跳跃中R2	空中冲刺（拿到推进烙印之后）
在梯子上按R2	直接滑下梯子
Option	打开角色的装备界面

本作的战斗系统借鉴了很多“《黑暗之魂》系列”的元素，攻击、防御、翻滚等操作都会消耗耐力，如果防御过程中耐力被打空角色则会出现巨大硬直，非常危险。盾牌的性能对于防御的效果影响很大，敌人包括BOSS在内都有隐藏的韧性设定，攻击命中积累了一定次数后会对敌人造成硬直效果。

连续技

1. 所有武器都有轻攻击接重攻击的连续技（平砍→上挑斩），下落时按△键可以发动带有吹飞效果的下落斩。

2 .一部分武器在翻滚后接轻攻击也可以形成连续技。

3. 使用锤子时，左摇杆↑+重攻击发动跳砍。

处决技

这也是类似“《黑暗之魂》系列”的设定，在架盾防御的状态下，在敌人攻击命中自己之前的一瞬间按□键便可发动盾反，盾反成功后可将攻击的敌人弹出大硬直，这时靠近敌人会有一个让玩家按○键的提示，按下后便可对敌人使用处决技造成巨大伤害。本作盾反的判定比较宽松，对于新手来说，微笑之村里的那几只黄铜骑士是最适合用来练习盾反的。同时对于一些会防御的人形敌人，通过连续攻击破防后也会有使用处决技的提示。

疲劳系统

游戏中角色一旦受到敌人伤害，或做了任何导致HP减少的行为，HP最大值都会有略微降低。进行任何消耗耐力的动作达一定次数，也会导致耐力槽最大值略微降低。这两种效果都会不断积累，只有在避难所休息才能完全回复，因此游戏前期获得的延缓HP最大值下降和延缓耐力最大值下降的戒指有着非常重要的价值。

旅人之瓶

模仿“《黑暗之魂》系列”的留言系统，在线模式下调查地上的旅人之瓶可以看到其他玩家写的留言信息，可以通过这种方式来发现一些隐藏要素。同样玩家自己在获得旅人之瓶这个道具后也可以写上信息留给其他玩家。

装备系统

武器

本作中玩家可以设置两套武器栏，在战斗中通过L1键切换，装备负重只算当前所装备的。

武器栏共3格，第一格为主手栏，第二格为副手栏，第三格为饰品/魔法。主手栏可以装备剑、枪、斧、锤等。副手栏可以装备盾牌或者副手武器，如弩、火枪、魔杖。第三格装备饰品时可以对主手武器的攻击进行各种强化，装备弩箭/子弹/魔法时才能使用副手武器攻击。

装备主手武器且副手栏不装备任何物品时，主手武器自动变为双持，攻击力有所强化。装备弓和法杖时强制双手持，且第二、第三栏只能装备各种不同的弓矢/魔法，用轻攻击或者重攻击来切换发射。

不同的武器种类对应不同种类的职业等级栏，要留意锤/斧和大锤/大斧对应的职业是分开的（锤/斧是战士，大锤/大斧是豪杰），同时等级5的枪、镰、长柄斧、大剑、大斧，大锤都是强制双手持握。图片图标上有两条红色斜杠意味着职业等级不够不能装备，只有一条红色斜杠意味着只能双持不能单手持握。同时各种武器和“《黑暗之魂》系列”一样存在能力补正设定，S为最高。

■ 魔法与祈祷

魔法分为咏唱魔法和触媒魔法，咏唱魔法只能装备在咏唱法术栏里，并且不需要装备对应的法师武器。而触媒魔法必须是装备了对应法师武器（魔杖或者法杖）后才能装备在第三格的饰品/魔法栏里。这里要注意魔法等级、魔杖等级、法杖等级在技能树的魔法师路线里分别对应三种不同的职业等级（魔法使对应魔法，魔术师对应魔杖，魔导士对应法杖），在激活技能点时一定要注意不要看错。而祈祷就是各种神圣法术，但是和魔法属于不同的体系，只能装备在咏唱法术栏里按R1键发动，也没有对应的武器。

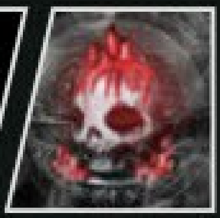
■ 防具

防具分为头、胸、手、足4个部分，有轻装备和重装备两大类型，但对角色本身并没有额外韧性加成。轻重装备分别对应不同种类的职业等级格子，激活技能点时也要考虑清楚。和“《黑暗之魂》系列”类似，角色有负重的概念，负重率（装备重量/最大负重）会影响到角色的灵活程度和翻滚距离，本作的负重基本是以25%为一个档次，超过75%就会明显感到行动和翻滚的迟缓，超过100%时连路都走不动了。在技能树里提升体力可以增加角色的最大负重。

■ 戒指

角色总共有4个可装备戒指的栏位，戒指本身没有重量，可以给角色提供各种特殊效果，其中比较重要的有能够延缓角色负伤（体力最大值减少）的伤缝戒指，延缓角色疲劳（耐力最大值减少）的无尽藏戒指，提高打倒敌人后获得盐量的掌握戒指，提高打倒敌人后获得金钱数量的富之戒指，提升掉宝率的宿命戒指，提升耐力回复速度的苔之戒指等等。

避难所



■ 主要功能

避难所（**サンクチュアリ**）顾名思义，就是游戏中玩家用来休息、补给、升级的据点。然而玩家的角色必须要有相应的宗教信仰才能使用避难所，在宣誓信奉某一种宗教之后，玩家可以获得该宗教的誓约物，将誓约物带到无主避难所并安置在无主避难所的台座上，该避难所就会变成对应信仰的避难所，而玩家再次接触誓约物时就能够使用如下几种功能：

升级（レベルアップ）：消耗盐提升玩家的等级，等级越高所需盐也越多，每升一级可以获得一个黑色珍珠。

技能树（スキルツリ－）：消耗黑色珍珠激活角色的技能格以强化能力。

奉纳（捧げる）：在游戏中获得的各种NPC石头可以在这里上交，交了对应的NPC石头之后该避难所就会多出对应的NPC，NPC一共有8种，每个避难所最多可以配置4个NPC，NPC满了之后无法删除，要注意。

■ NPC 的种类

NPC	功能
佣兵	可以和其他玩家共同协力游玩，不过本游戏目前只支持本地二人同屏联机
引路人（案内人）	可以传送前往任意已经确定了信仰的避难所，同时可以购买归还角笛（在任何地方都可以直接传送到配置了引路人的避难所）
指导者	可以上交各种素材完成其委托来提升角色自身对该信仰的献身度
魔法师	可以学习魔法以及购买基础的魔法武器
圣职者	可以学习祈祷以及购买神圣附魔道具
铁匠	可以购买基础武器防具，以及消耗素材对武器防具进行强化
炼金术士	可以消耗怪物素材把武器装备进行炼成变换成其他装备，一些高级强力武器装备都需要BOSS掉落的特殊素材
商人	可以购买各种常规的消耗品，不同信仰的避难所的商人所贩卖的物品也会有少许不同

■ 简易避难所

除了避难所之外，在不少BOSS战的场地前面往往还有一个只点了烛台的小房间，这里称为简易避难所，这种房间可以用来回复、补充药瓶以及复活，但不能使用升级和传送功能。

宗教信仰

■ 各宗教最初避难所的位置

在游戏开始的海边第一次见到老人NPC后可以通过对话在三神、迪瓦拉之光（**デヴァラの**光）、铁之民这三个信仰中选其一，同时获得相应的誓约道具可用来开启前面的第一个无主避难所，而要改信其他信仰的话，则需要来到该信仰的最初避难所。游戏中的绝大多数避难所都是无主避难所，而七大宗教的最初避难所所在位置如下表：

宗教名	地点
三神	微笑之村（微笑**みの**村）
迪瓦拉之光（**デヴァラの**光）	蛮族之路
铁之民	沼泽对岸要塞（沼地**の**向**こうの**砦）
石之根	守望森林（见张**りの**森）
光辉之家	库兰之路（**クランの**道）
火与天空的守护者（火**と**空**の**守**り**人）	黑暗森林（暗**い**森）
造反者的教团	极黑之屋（最**も**暗**き**部屋）

三神、迪瓦拉之光、铁之民、石之根这四大宗教的最初避难所都是主线必经之路，基本不会错过，而剩下三个宗教的最初避难所的位置就相对隐蔽一些。

光辉之家

在红之牢笼有巨大转盘的场所打开隐藏道路后发现，如下图。

从这个位置下去。

打开这里的隐藏门后可以发现避难所。

火与天空的守护者

从BOSS前的烛台房间左边出去，利用烙印的攀墙跳和R2二段推进，以及半空中时隐时现的平台一路向上穿过中间的塔后继续攀登到底后会发现避难所，难度很高，大致路线如下图。

从这个位置利用攀墙跳和R2键空中推进爬上半空的时隐时现的平台，一直攀爬到顶进门。

进去后小心不要乱动防止摔死，继续利用时隐时现的平台向右上方攀登，出门。

出来后再继续往上跳到顶后发现避难所。

造反者的教团

从夏姆湖避难所的右边出口出去，通过一条漆黑的隧道，击败一只怪物后发现一个向下的缺口，跳下去后发现下面一片漆黑，这里平台上向下的水流是提示，从有水流的那一侧不断跳下可以保证有落脚点而不会摔死。但是要注意最下面一个平台是会碎裂的地板，一旦落下后要立刻往右翻滚才不至于摔死。和NPC对话，将“染血的纸片”交给他后获得钥匙可以进入避难所。

TIPS 染血的纸片获得方法：在风暴之城的商人NPC处购买不净纸片，在一个非自身当前信仰的避难所对着誓约物使用，避难所会被玷污，整个画面变成血红色，该避难所的NPC就会和玩家敌对（杀死之后还会刷出两批更强的NPC敌人），故意被NPC杀死复活后获得“染血的纸片”（血**まみれの**纸片）。另外如果这里将攻击自己的NPC全部杀死，那么这个避难所又会变成无主避难所，可以重新设置信仰，并且获得一个“被破坏的心脏”（破坏**された**心脏），这也是用来提升造反者教团献身等级的物品。

■ 各信仰独有物品与献身等级

在当前信仰的避难所中设置了指导者之后就可以通过完成指导者的素材需求委托来提高献身等级，献身等级提高之后可以增加补给药瓶的携带上限，部分信仰的商人贩卖的物品种类还会变多。不同信仰对应的HP和MP的回复瓶都有能够体现其信仰特色的独有名称，同时不同信仰还有独特的专属补给用道具。指导者所需素材大部分都可以靠简单的刷怪完成，只有造反者教团所需的“被破坏的心脏”稍微麻烦些，需要去玷污其他信仰的避难所后，杀害与玩家敌对的NPC才能获得。

宗教名	特殊可补给品
三神	火焰附魔/雷附魔
迪瓦拉之光	回复HP且解除疲劳和毒状态的药/神圣附魔
铁之民	雷附魔/提升耐力回复速度的角笛
石之根	毒附魔/毒飞刀
光辉之家	提升攻防能力的药/异常状态恢复药
火与天空的守护者	提升魔力的药/MP吸收附魔
造反者的教团	暗黑附魔/受到伤害增加的瓶子

■ 改信与赎罪

在已经持有了一个宗教信仰的状态下，接触另一个信仰的誓约物并宣誓信仰该宗教，那么与之前的信仰宗教就会变成背教状态，处于背教状态后与该宗教的献身等级会归0，同时前往处于背教状态的避难所将无法进行奉纳石头来添加NPC，部分NPC也会拒绝服务你，但回复、补充血瓶、升级加点等功能还是可以使用的。想要重新再次信奉该宗教就需要去寻找修女NPC进行赎罪。

NPC赎罪修女：在微笑之村和守望森林之间的一条通道有一个胖子怪物在看守，这个怪物背后下方有一条通道，进入之后可以找到这个NPC。NPC的主要功能有净化和赎罪，净化是解除在非当前信仰的避难所中使用了不净纸片玷污避难所而导致的与该宗教NPC敌对的状态。而赎罪则是解除当前角色与所有宗教的背教状态，这两种功能都需要消费一定数量的盐。

TIPS 在非当前信仰的避难所中使用道具水晶球（**クリスタルの**球体），可以立刻将该避难所变成属于自身信仰的避难所，且不影响该避难所已存在的NPC。

盐与金钱

游戏中玩家的资源主要有盐和金钱两种，盐相当于“《魂》系列”中的灵魂，用来给角色升级以及强化武器装备。而金钱则用来购买各种物品以及让死亡的角色在避难所里复活。本作的死亡惩罚十分苛刻，游戏中玩家一旦死亡会失去身上所有的盐，如果是被敌人杀死那么该敌人会抢走玩家的盐，夺走盐的敌人体力会明显变多，玩家需要再次击败该敌人才能取回被抢走的盐。假如是 BOSS 战中被 BOSS 打死，那么玩家需要至少打掉 BOSS 1/5 的血量才能取回盐。如果玩家是不慎摔死，那么失去的盐会在玩家落下的位置化为一只怪物，玩家同样需要打倒这只怪物才能取回盐。如果在取回失去的盐之前再次死亡，那么就会永久性的失去那些盐。另外角色死亡一次会被强制性消耗 10% 金钱作为复活费用，因此不太熟悉关卡或是对自己操作没有信心的玩家在身上还是尽量不要带太多的盐和金钱。

技能树

本作在避难所的誓约物处每升一级就会获得一个黑色珍珠，然后在技能树界面通过消耗黑色珍珠来激活技能树里的格子从而强化角色，只有与已激活技能格连线的技能格才能够被激活。技能树里的格子大致分三种：提升各种单项能力，提升职业等级，提升可携带补给药瓶的数量上限。其中职业等级影响到角色可装备的武器、盾牌、防具、法术的种类，所以非常重要，由于本作并没有一次性洗点功能所以一定要提前规划好升级路线。

关于洗点：本作并没有一次性彻底洗点的设定，只能使用道具“灰色的珍珠”进行部分洗点，一个灰色珍珠可以删除掉一个已激活的技能格并且返还激活该技能格消耗的黑色珍珠。这里要注意的是：已经激活的职业等级技能格不可删除，同时删除的激活技能格并不会影响到与其连线的其他已激活技能格，因此可以利用这一点，在激活了一些高级的职业等级技能格后，再使用灰色珍珠删除掉其连线升级路径上的一些提升能力值的技能格，将返还的黑色珍珠用于激活其他路线，同时也不会影响可穿戴的装备。

烙印

烙印系统类似于“《恶魔城》系列”里的魔导器，能够让角色获得通过某些障碍地形的特殊能力，是流程攻略的必备品。本作总共有5种烙印，具体效果和获得地点如下：

反转烙印（反转の焼き印）：在沉没要塞打败BOSS，在有方尖石碑的房间进入左侧上方的门，一路走到底可以发现一个倒立在天花板上的NPC小丑，和其对话后获得此烙印。

效果：获得此烙印后可以在有方尖石碑的地方按○键发动，角色会进入重力反转的状态（如下图），接触到场景中发出紫光的机关才能解除此状态。这种状态下行走、跳跃等操作和正常状态一样，只是重力完全变成自下而上的方向而已（从较低的位置一下落到较高的位置一样会有跌落伤害甚至摔死），不少地方需要此烙印配合后面获得的忍者烙印和推进烙印才能顺利通过。

忍者烙印（忍びの焼き印）：在风暴之城打败BOSS深渊巨龙后和NPC盗贼妹子对话后获得此烙印。

效果：可以使用攀墙跳——贴墙跳跃后可以以墙为支点反方向二段跳，在一些两侧的墙壁间隔不太大的场景下可以利用此能力爬上高处。

红墙烙印（红の层の焼き印）：击破恶臭的沼泽地的BOSS后与NPC的话获得此烙印。

效果：手持火把的状态下可以通过一些普通状态下无法通过的墙壁（如下图）。

光石烙印（光石の焼き印）：击破忘却穹顶最上层的BOSS第三羔羊（第三の子羊）后从左边出去，与外面的NPC对话获得此烙印。

效果：手持火把的状态下可以把场景中的某些漂浮的蓝色雾实体化变成平台或是墙壁（如下图）。

推进烙印（推进の焼き印）：击破金字塔的BOSS“干枯之王”（干からびた王）后从BOSS房间左上通路走到底和NPC魔法师对话后获得此烙印。

效果：跳跃后按R2会继续做出一个向前突进的二段跳，可以利用这个能力到达一些位置比较远的平台，和忍者烙印的攀墙跳并用可以攀上一些正常跳跃无法达到的高处，具体操作是跳跃→接触墙壁后二段跳→在半空中再次反方向（面朝墙壁方向）按R2突进→接触墙壁后再次二段跳，不过要注意使用这种方法在空中最多只能按两次R2（第一次按R2突进后身体周围是紫光，第二次是红光），所以并非可以无限使用的。

多人游戏

本作目前只能够通过佣兵NPC进行本地双人同屏联机，具体方法是在避难所中奉纳佣兵之石召唤出佣兵NPC，之后选择佣兵NPC的“雇佣”选项，之后2P手柄按○键就可以进入选人界面参与共斗了。同时佣兵NPC还贩卖愤怒之卵这个道具，使用后可以对同伴造成伤害，提供给想要和同伴PVP的玩家。

各BOSS战心得

因为本作角色培养方面有着多种流派玩法，本文 BOSS 战攻略以最为泛用的力量型近战风格为主，敌人强度也是以一周目为基准。

主线BOSS

沉浸骑士

游戏里遇到的第一个正式的BOSS。其主要攻击方式有斩击和三连斩，距离玩家较远时会使用远距离跳斩，这些技能有物防盾牌的话都可以较为轻松地防下，利用BOSS出招间隔攻击或者按R2滚到它背后攻击，最安全的攻击时机一般都是三连斩结束的时候。BOSS还会使用一招放电技能，使用这招时BOSS会向前后各放出一道电流，电流会沿地面一直移动到场地边缘，盾牌雷抗不够的情况下即使防御也会损血，所以最好是用跳跃或翻滚回避。BOSS血量低于50%之后能够看到眼睛变蓝，此时它所有行动的节奏会变快，AI有所强化，增加了一招在放完电球后立刻追加跳斩的连招（后期很多BOSS在血量低于一定程度以下也都会有类似AI变化，在一个比较容易躲的招式后面迅速补上一招），另外玩家如果在三连斩的第一刀或是跳劈时翻滚到BOSS背后的话，要小心BOSS会立即转身回头释放剩下的两连斩，所以不要急躁，确保BOSS砍完3刀出现较大硬直时再进行攻击。这个BOSS就是用来给玩家充分熟悉各种战斗操作和技巧的，在以后的BOSS战中也会用到。

微笑女王

BOSS的主要攻击方式有正面挥剑的劈砍以及向周围一圈发射飞剑，劈砍是她正面向下45度角范围，用盾牌防比较保险，这招收招较短所以利用出招空隙攻击时切记不要贪刀。发射飞剑时利用飞剑之间的空隙进行回避或防御，BOSS使用飞剑起手做准备动作时破绽较大可以趁此机会砍几刀。BOSS同样在50%血后会追加新的攻击方式，是一招从屏幕一边横跨到另一边的乱舞攻击，这里记得在防住她攻击后立刻跟上，趁BOSS出招结束后抓住机会攻击。BOSS抗打击，弱神圣，如果装备的是锤子一类的武器记得换成剑系或斧系，之前避难所中的祭司处可以购买给武器附魔的祝福纸片，也能派上用场。

疯狂炼金师

这是初期比较容易卡关的BOSS，他除了会施放火、毒、雷三种属性的魔法之外，还会不断在战斗场地中央召唤史莱姆，要一边处理史莱姆一边回避BOSS的魔法是非常麻烦的，尤其要注意BOSS和史莱姆的毒威力很猛，一旦中毒血量下降飞快，解毒药必不可少。这一战的关键在于战斗场地两边的平台，站在平台上不会被史莱姆攻击到（注意要站到外侧，在靠里的位置还是会被史莱姆散发的毒气给影响到的），而且也不容易被魔法打中，加之BOSS本身近战能力不强，所以站在这个位置等他自己送上门就行了，如果BOSS在把史莱姆丢在平台上那就立刻往另外一侧平台转移，BOSS本身对各种属性耐性都不高，所以有什么武器附魔都用上吧。

深渊巨人

BOSS的招式大开大合，攻击范围很广，无论是纵斩还是跳劈，都只需要看准出手时机往其背后滚，再予以反击即可，惟一要注意的是BOSS在地面拖行大刀然后上挑的那一招，攻击判定很大，即便是用翻滚也很难回避掉，所以看到BOSS做出使用这一招的准备动作时还是老老实实防御较好。BOSS血量低于50%之后进入狂暴模式，攻击频率大幅度变快，如果没有抗打击能力强的大盾，即使是一味防御也会因为耐力被耗尽而陷入死局，翻滚到背后时也要小心BOSS的突然转身，一定要确认其一套招式全部打完再出手。如果之前存下足够的血瓶的话，建议一口气拼血过掉。

虚伪小丑

意外简单的一个BOSS，招式主要是用剑突刺、跳斩、用剑刺地等等，虽然动作不慢但是伤害和削耐都很一般，而且举盾防御的话，BOSS会随着出招逐步移动到玩家身后，玩家可以直接砍背连翻滚的动作都省了，如此反复几次就能轻松过掉。

深渊巨龙

BOSS的火焰吐息是这场战斗威胁最大的要素，因此在战前准备好足够的火抗性装备是很关键的。比较容易得到的火抗装备就是锻造师一套以及在之前场景里获得的不死鸟之盾（100火耐的盾牌），BOSS的攻击有飞天和地面两个模式，飞天模式下主要攻击方式就是飞出屏幕外然后对地面进行一圈火焰吐息，如果之前已经获得了不死鸟盾牌那么架上盾牌可以完全无伤。在BOSS刚飞起以及准备落地这两个阶段都是跳砍输出的好机会。在地面模式下的攻击方式有火焰吐息、抬头咬、甩尾、飞扑等，甩尾的伤害+削耐久很厉害，如果玩家装备的是不死鸟之盾，由于物理防御并非100那么即使架盾状态下受到的伤害也不小，所幸这招准备动作比较长，要第一时间拉开距离或者跳起攻击利用空中三连砍的浮空时间来回避。BOSS飞扑的攻击判定似乎有点问题，玩家向其的相反方向跳跃反而比翻滚回避的概率更高。地面模式下战斗的基本思路依然是利用BOSS喷火、甩咬等时机翻滚绕背攻击，但是要注意BOSS在低于50%血量时同样会进入狂暴模式，喷火后紧接飞扑的连招很容易让玩家猝不及防。比较稳妥的打法还是耐心防御和回避，找机会蹭刀，坚持到BOSS飞天再全力输出，BOSS对斩击属性抗性较高，如果感到输出不给力可以考虑换打击武器。

人树

由于恶劣的地形因素，这个BOSS成为了整个游戏中战斗过程最让人烦躁的一个。BOSS体型庞大，身处场地中央的平台，左右两侧各有4层逐级往上的平台作为玩家攻击其上半身的落脚点，然而除了最下面一层会碎裂再生的木板外，上面左右两边的平台都有间歇性火焰喷射机关在干扰玩家。整场战斗根据BOSS弱点的变化可以分成两个阶段。第一阶段会看到BOSS手臂上挂着6只发出红光的小怪，要将这6只小怪全部打死战斗才能进入第二阶段。这里战斗主要在BOSS站立的平台上展开，其主要攻击方式是两脚踩地产生的冲击波以及小怪投掷的火球，玩家一旦被冲击波命中会被直接击飞到两侧下层会碎裂的木板上，由于木板会在玩家的起身硬直时间内碎裂，一旦吃到冲击波就等同于落下摔死，因此在BOSS的脚边需要时刻保持架盾以抵挡冲击波，趁BOSS的手臂降下时跳起攻击红色小怪。另外第一阶段也是可以不等BOSS的手臂放下直接跳到左右上层的平台去攻击小怪的，不过这种情况下BOSS会多出一个头部向四周发射光弹的技能（这个技能进入第二阶段后变为头部喷火）。全部小怪都打死后进入第二阶段，进入第二阶段后BOSS头部发光，此时攻击头部有效，需要爬上左右平台跳起攻击头部，同时BOSS也会挥拳砸向玩家所在平台，基本思路是先诱使它出手，它出手攻击后不仅硬直较大，而且头部也会靠近玩家所在位置，方便玩家攻击。这里要注意如果从最上层的平台的高度掉落到BOSS双脚所在的平台是会伤血的，而且摔落硬直中还极易吃到冲击波被击飞摔死。所以像长枪这样攻击距离比较远的武器表现会比较出彩，能够确保跳起攻击到BOSS头部还能落回原处而不会从高处落下。玩家攻击的同时还要时刻留意背后的火焰喷射口，时刻调整自己所在的平台来回避喷火，如果正好遇上BOSS使用头部喷火这招还是防御更保险，当然对自己有信心的话，也可以装备上足够的火抗装备硬拼BOSS。

黑格的躯壳

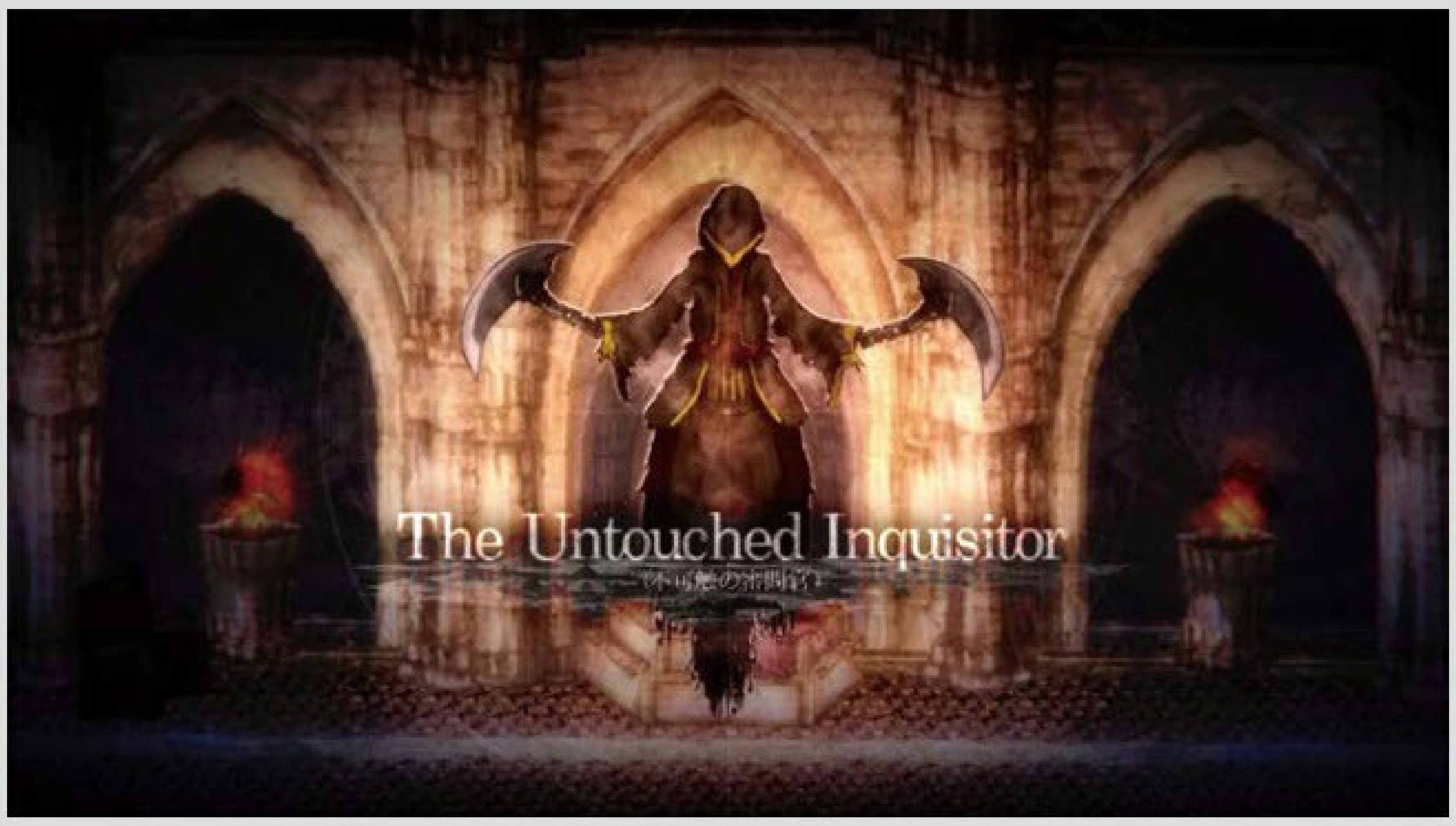
也是难度较高的一场战斗，BOSS一手持刀一手持火枪，近战和远程轮番交替攻击令玩家应接不暇。火枪有普通射击和对空开枪两种模式，普通射击射程很远伤害也比较大，玩家即使跑到版边也一样会被击中，所以最好的方法还是和BOSS适当保持距离，看到举枪做预备动作立刻滚到其背后进行攻击。BOSS对上空开枪后，会在稍后从空中落下大范围的弹幕，利用弹幕之间的空隙进行回避或是直接防御。近战攻击的招式则是老一套的二连和跳砍，也有只出一刀之

后快速举枪射击的阴招。总体来讲这个BOSS招式多变，破绽小，需要玩家在不贪刀的前提下，不漏过每一个可以出手的机会才能顺利击破。

痛苦恶臭

BOSS体型较大，浮游在空中不断召唤小怪。攻击方式只有喷毒雾和挥爪，由于攻击方式比较单一，看到它喷毒雾或是挥爪时往它身后滚即可，中了毒就迅速喝解毒药。BOSS召唤的小怪本身战斗力不太强，利用大剑等大范围攻击武器可以连同BOSS和小怪一起攻击。

不可接触的审问官



非常智障的一个BOSS，同样是在空中来回飞行，攻击方式只有一种就是甩出手中的四把镰刀。BOSS的正下方基本上算是安全地带，只要跟紧BOSS的移动，始终保持在其正下方，不停跳砍就能顺利击破。

第三羔羊

BOSS的雷属性魔法十分强力，因此战前务必准备好一套雷抗装备。BOSS同样是以50%血量为界线分为前后两个阶段，第一阶段主要以近战物理攻击为主，有单爪砸地、双爪砸地、飞扑砸地、甩头咬和尾巴攻击等招式，同时还有一招蓄力后的正面大范围吐电。要注意BOSS的砸地攻击都带有小范围冲击波判定。尾巴攻击出招快，近身时要时常防御防止被阴。蓄力吐电准备时间很长，是玩家翻滚到它背后攻击的好时机，双爪和飞扑砸地后同样也可以抓住机会攻击。但是BOSS使用单爪砸地这招会有一个身体向后的位移，会让玩家对伤害判定范围预估出错，所以BOSS使用这招时千万不要向BOSS身后滚。50%血量后进入第二阶段才是BOSS的真正形态，全部动作变快不说还追加两个新招，一个是在近战攻击后口中吐出一道小范围闪电，这招出招极快玩家非常容易被阴。另一招是吐出一个会分裂成三道追尾闪电的电球，对翻滚到BOSS背后准备攻击的玩家进行干扰。所幸这两招伤害并不是非常高，雷抗够高可以考虑硬抗。从微笑之村和守望森林连接通路处的NPC处获得的夕阳之盾（雷耐100）对这场BOSS战有很大帮助。

干枯之王

BOSS没有近战技能，攻击以火属性魔法为主，正面发射三方向火球和从头顶向斜下方投掷一堆火焰武器都是很容易回避的招式，玩家可以抓住时机翻滚到他背后全力输出。BOSS第三招是在屏幕内释放数道交叉的火焰射线，射线的轨迹出现后有一小段时间给玩家寻找空隙回避，尽量找贴近BOSS身体的位置，以防止BOSS放完射线后立刻接上火球或是火焰武器。BOSS威胁最大的一招是在自己身体四周释放焚身火焰，伤害很高，使用这招时会有一个双手微微抬起的准备动作，一旦看到BOSS准备施放这招时记得立刻翻滚远离BOSS。

无血王子

BOSS攻击方式只有拳击、脚踩、飞扑倒地三种，但由于其本身的体型很大导致了攻击判定也很大，因此有时即使使用翻滚回避也依然会逃不开BOSS的攻击范围，战斗前期BOSS节奏较慢，主要以

拳击为主，保持好距离抓住出招间隙慢慢削血，BOSS在50%血量以后动作变快，会不停使用脚踩+飞扑的组合技，耐心防御好，抓住飞扑之后的硬直翻滚到BOSS背后继续攻击即可。

贪欲者

BOSS是两只一组的白色幽灵，一只手持巨型斧头以物理攻击为主，另一只则是以魔法攻击为主，不过不要弄错了，攻击幽灵是无效的，那把巨大斧头才是真正的本体。这场BOSS战通常阶段可以专心回避，魔法BOSS施放的魔弹并没有追踪性能所以可以很从容地躲避，而物理BOSS有一招是将斧子砸到地面，数秒后再过去拔起斧子，这时是输出的最好时机，不过要注意BOSS拔起斧子的同时对四周是有攻击判定的，所以看到BOSS要准备拔斧子时要迅速翻滚回避躲开。另外似乎是有bug会导致其中一个幽灵BOSS卡出画面不参与战斗，这样全程就只需要面对一个BOSS即可，一下子就变得很简单了。

残酷的卡斯乔

BOSS的造型和招式多少会让人想起《黑暗之魂》里的墓王尼特，这是一个纯物理攻击的BOSS，挥剑劈砍和戳刺出招收招都比较快，没有信心的话耐心防御和回避就好。他有一招是张开双臂露出斗篷下的身体，同时会有一排剑刃从地下刺出，这招准备动作比较长适合输出，但也要当心BOSS张开双臂露出身体这个动作偶尔也有可能是骗玩家出手的假动作（概率不高），所以万一看到他收手了立刻防御。另外地面上的黑圈则是预示着下面会有剑刃刺出，看准黑圈位置提前回避。BOSS在50%血以后追加新招，会瞬移到玩家身边用剑刺下，如果能抓住这个机会成功翻滚到BOSS背后也是输出的好机会。

湖之魔女

技能异常无耻，如果不依靠强力的大盾玩龟缩流的话或许是本游戏最难BOSS。BOSS以魔法攻击为主，主要招式有正面大范围的

魔弹机关枪扫射，一旦全吃就是直接被秒，非大盾的情况下就算防御伤血也很厉害。看到BOSS准备起手必须立刻跑到其身体下方或者背后，同时也是比较好的输出机会。BOSS第二招是身体周围释放一圈带一定追踪性能的魔法弹，需要看准魔法弹的飞行轨迹后跳跃+推进烙印的R2向反方向跳跃才能躲开，在半血后还会追加此招的强化版，身体在较低位置时周围出现一圈魔法球然后弧形追踪玩家。在发动时有比较明显的画面效果提示，可以靠翻滚躲开。BOSS第三招是漂浮到上空放出一个魔法球，魔法球一边向版边移动一边定位玩家位置，同时释放出一串追踪性能很强的魔法射线，和机关枪一样一旦全吃必死无疑。这招极难回避，需要玩家保持和魔法球相反方向跑动，看到魔法射线飞来后再用跳跃+推进烙印的R2反向跳才能保证最多只吃一到两发射线。如果BOSS飞到版边对着玩家先来一发机关枪再丢一个魔法球的话，那几乎就是无解的必死技能组合。另外BOSS的二连魔爪近战攻击出招也很快，让人猝不及防。如果实在觉得困难建议装备高魔抗的大盾（比如铁之壁），所有的魔法攻击都可以硬抗，那么这个BOSS基本就毫无难度了（其实装备了铁之壁的话除了最终BOSS之外所有BOSS基本都可以吊打。）。

TIPS 本游戏中最强大盾“铁之壁”掉落自风暴之城中的钢铁卫兵（如下图），掉率颇低，因此想要这把盾的玩家可要有耐心了。强化到+4之后防御数据几近完美，除了部分敌人和BOSS的不可防御的投技之外可以做到在任何敌人面前纹丝不动。当然高达36的重量也很可怕，体力不够的话就尽量想办法减少身上的负重吧。

被剥皮者和噩梦设计者

这一战要同时面对两个BOSS，但所幸攻击力不高行动也不快，和之前的魔女相比算是相当温和的BOSS了。被剥皮者基本都是以砸、踩、冲撞为主的物理攻击，其中冲撞攻击判定比较大，用翻滚回避的话要尽量接近BOSS再翻滚。噩梦设计者除了常规的光弹之外还会在场地上设置魔法陷阱，被剥皮者的攻击多数带有击飞效果，一旦被击飞很有可能掉落到BOSS的魔法陷阱上，所以还是不

要急躁耐心防御。由于被剥皮者各种耐性很低，所以可以优先击破再慢慢对付噩梦设计者。

主线的最终BOSS，但总体难度并不是很大，二连斩可以防，突进可以翻滚躲，但是翻到BOSS身后要小心他立即转身斩击。BOSS的投技是无视架盾防御的，但是多打几次之后很容易就能熟悉节奏。比较好的输出机会是在BOSS使用次元剑这招后，使用这招时剑会瞬移到玩家头顶然后落下，然后又瞬移回他手中。由于太靠近BOSS时BOSS会使用脚踢干扰玩家，所以还是应该和BOSS保持适当距离，在其扔出剑后迅速翻滚到背后可以砍好几刀。但是如果和BOSS距离比较远就不要出手了，因为剑回到BOSS手中时BOSS会立即施放一记斩击，翻滚距离没有控制好很容易挨这一刀。另外一个输出的机会就是BOSS蓄力准备释放光弹的时候，在此时连续攻击BOSS可以打断BOSS的蓄力，如果距离太远来不及打断就往版边跑，碰到墙壁利用墙壁做支点反向跳+R2推进来回避这招。BOSS并没有什么强化模式，反复如此循环就能将其击败。

深渊龙王

BOSS体积很大，基本战术还是保持距离耐心，防御回避，伺机输出。BOSS攻击属性也是以雷电为主，因此有雷抗装备就穿上吧。威力最大的一招是三叉闪电，利用三叉戟连续释放三下共9道的闪电插在地面，3道为一组，具体位置不定但每组之间都带有空隙，由于一组3道闪电只要全吃就是必死，所以有大盾的话还是防御比较稳妥，想要回避的话就等第一组3道闪电位置确定后站在旁边不动会相对安全些。BOSS还会竖起三叉戟释放雷弹以及对脚下的地面进行闪电吐息，使用闪电吐息时不要往其身后滚，因为伤害判定范围会一直延伸到其身后。远离BOSS后跳跃+R2反向二段推进比较好。BOSS跳起砸地是最安全的滚到其身后并且进行输出的机会，也要小心BOSS使用三叉戟的近战攻击有时候会出现二连攻击阴人的情况。

不可名状之深渊

只在游戏序章教学部分出现的BOSS（如果用通关记录进行二周目会直接跳过船上的教学部分所以就见不到这个BOSS了），因此就意味着玩家只能使用刚建立的新人物进行尝试，虽然这里玩家被打倒也会继续游戏，但由于击败这个BOSS能获得一个金杯，还能获得大量的盐和最高级的强化素材，所以无论是希望白金的玩家还是希望初期开荒轻松一点的玩家，都应该尽量尝试击破这个BOSS。实际上这个BOSS并不难对付，由于BOSS对玩家任何攻击都是一击死，所以穿防具没有意义，初始职业选骑士或者圣骑士，开战前直接脱光衣服只留一把武器，确保负重最轻有最灵活的机动性即可。BOSS一共3种攻击方式：单手砸地、双手砸地、飞扑。这三种攻击都带有冲击波判定要注意。实际打法也很简单，由于BOSS本身攻击的准备动作很长，所以只需要不停往它身后滚就行，如果BOSS的身位太靠近版边的话就要尽量把BOSS往船中间带一点，以便于回避。因为初期角色能力较低的缘故，对BOSS能够造成的伤害很低，玩家不能焦躁，重复着翻滚回避一攻击一回避的过程才能击破BOSS。

顺便一提，这个BOSS的设定有很浓的克苏鲁风格，因此参考英文名“Unspeakable Deep”翻译为“不可名状之深渊”感觉比日文的“深渊に潜む者”更有味道。

无名之神

三大隐藏BOSS

游戏中除了主线流程BOSS以外，还有三个和主线无关的隐藏BOSS存在，虽然这三个隐藏BOSS并没有涉及相关奖杯，不过鉴于这些BOSS同样掉落特殊素材涉及炼金生成特殊武器，这里还是补上这三个BOSS的攻略供大家参考。

玛蒂拉·玛尔

支线关卡“玛尔的浮游城”的隐藏BOSS，BOSS的攻击很高且以神圣属性为主，因此准备好神圣抗性的盾牌能够有效地降低难度。BOSS的攻击方式除了近战之外，主要有天上落下的神圣箭雨和身体周围的神圣球。神圣箭雨蓄力时间较长，是玩家攻击的好机会，同时要留心地上的光点，这些都是神圣箭的落点，提前做好回避的准备。神圣球这个技能比较麻烦，一开始围绕在BOSS身体四周，BOSS一旦受到攻击神圣球就会自动飞出攻击玩家，所以看到BOSS周围有光球存在时，出手攻击的同时就要提前确定好回避路径，BOSS血量低于50%后动作节奏发生变化，近战攻击会变成三连，玩家也要适时调整自己的攻击节奏以跟上BOSS。

浪人库兰

支线关卡“库兰之路”的隐藏BOSS，动作非常连贯灵活的人形BOSS，谨慎起见，还是优先考虑防御或者回避为主。BOSS在战斗中会不定期全身放光蓄力强化自己的能力，蓄力时间很长可以全力输出，如果蓄力期间能够打出硬直更能中断他的蓄力。由于BOSS的斩击抗性很高，所以用打击武器配合附魔输出更好。

被遗忘的众王

在“亡故众神的墓地”（死せる神々の墓所）下层，在通往BOSS房间的反方向另一侧的尽头，使用跳跃+R2键推进飞入陷坑对面的房间中，然后在一条黑暗通道中不断向下跳到底层即可找到BOSS（这里只要依靠背景里的蜡烛作为标志就能确保自己往下跳时会有落脚平台而不至于摔死），也就是背景设定中的三神教里所指的三神：王，骑士，裁定者。

BOSS技能虽然都很简单，但由于要同时面对三个BOSS，当务之急就是将其分离开各个击破，裁定者（浮游在空中的法系BOSS）移动速度比另外两个BOSS要快不少，因此玩家需要从场景一侧大范围跑到另一侧，利用BOSS之间的移动速度差将裁定者和其他两个BOSS分开后再单独击破，之后再以王（拿权杖的BOSS）→骑士（拿剑的BOSS）的顺序击破。

NPC支线剧情

本作有三名有着相对应剧情线的NPC，在游戏中遇到这个NPC后和其对话，将这三人的剧情全部发展到最后能够各获得一个奖杯。其中需要注意的两点，一是和NPC对话并不会一次把话说完，一定要反复对话到台词不再改变才算完成对话。二是3个NPC的相应剧情对话都是有时限的，具体有时限的步骤下面会标注。

盗贼

盗贼的相关剧情按如下步骤进行：

1.风暴之城（岚の城）

在前往BOSS的道路上就能看到她坐在上方的平台上，但是玩家的跳跃高度还够不到她的所在位置，在打倒BOSS深渊巨龙之后继续向左前进，沿着道路一路向下就能回到她的位置（涉及到攀墙跳的烙印，第一步对话是不会错过的）。

2.红色牢笼（红の牢狱）

在有3个回转大轮盘的场所，在玩家登上轮盘之前的平台，利用攀墙跳登上某个隐藏房间。（这一步必须在打倒本区域BOSS前完成。）

3.黑格的洞窟（ヘイガ–の洞窟）

从避难所左边出口离开，一直向左上方前进，上方有个地方会有两组各2只琥珀骷髅（アンバ–スカル）的敌人的场所，在这里向右通过攀墙跳爬上去后就能发现，对话中的选项选择"はい"。（这一步必须在打倒本区域BOSS前完成。）

4.彼方海滩（最果ての浜）

在完成前面全部对话，并且击败了黑格的洞窟的BOSS黑格的躯壳后再来到此处，会发现她坐在船的残骸上，完成对话后获得奖杯。

骑士

骑士的相关剧情按如下步骤进行：

1. 蛮族之路

打败第一个BOSS沉浸骑士之后，在能够打开腐败的晚餐会场右边的出口，一出去立刻就能看到。

2 .风暴之城

在该区域避难所左边出口出去后有通向入口处的捷径电梯，骑士就坐在电梯上方。（必须在打倒本区域BOSS前对话。）

3. 红色牢笼

该区域避难所右边出口出去，稍微走一段路就能看到骑士站在一个土坡上。（必须在打倒本区域BOSS前对话。）

4. 黑格的洞窟

从避难所左边出口出去后向上攀爬，在有敌人装甲虫（アーマーマイト）及2只琥珀骷髅的场所向右跳下后发现他。（必须在打倒本区域BOSS前对话。）

5 .腐朽神殿（朽ちた神殿）

在区域最下层，前往夏姆湖和黑暗森林的分岔路的位置。

6 .黑暗森林

之前的对话全部完成之后，击倒本区域的BOSS残酷的卡斯乔，继续向右前进就可以发现他。完成对话后获得奖杯。

魔法师

魔法师的相关剧情按如下步骤进行：

1. 金字塔（ジグラット）

击倒本区域BOSS干枯之王后，继续从左边的道路前进，在启动打开捷径道路机关上方的平台，对话选择"はい"。（涉及到获得空中推进的烙印，第一步对话不会错过。）

2. 腐朽神殿

击倒本区域BOSS贪欲者后，继续向左走到底，利用攀墙跳爬上前面的房间。

3 .凛冽海岸（冻える岸边）

之前的对话全部完成之后并且击倒夏姆湖的BOSS，再回到这片游戏最初开始的区域就可以发现他。完成对话后获得奖杯。

隐藏结局“征服”

在游戏主线流程中总共会遇到四次神秘的稻草人，每一次遇到都要和其对话，直到对话不再出现新的台词为止，至于和其对话的选项并没有特别影响。四次对话全部完成后，打败最终 BOSS，稻草人会出现在最后的黑暗空间中的井旁边。不要跳入井中，去和稻草人对话，选择取下其头盔戴在自己头上，就能进入隐藏的第二结局“征服”。同时在征服结局下开始二周目游戏的话，玩家身上会额外多出一套暴君装备（就是最终 BOSS 无名之神穿的那套衣服）。

稻草人会出现的四处场所分别是微笑之村，风暴之城（打倒 BOSS 后通往红色牢笼的路上），金字塔（打倒 BOSS 后通往腐朽神殿的路上），亡故众神的墓地（打倒 BOSS 后通往最终 BOSS 的路上），都在玩家攻略的必经之路上，正常情况下都不会错过。

重要：由于本作看完结局后会强制覆盖掉原记录开始二周目，所以想一周目白金的玩家请利用 U 盘或是 PS+ 的在线记录保存功能，将打完最终 BOSS 之后，触发最后结局之前的记录做好备份，看完一个结局之后将备份记录覆盖原记录，再去看另外一个结局，这样就能一周目同时获得两个结局奖杯。

奖杯攻略

奖杯总数	38	铜杯	20	银杯	13	金杯	4	白金	1

白金所需时间	25~30 小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1（使用记录备份功能）/2（不使用记录备份功能）
有无可能错过的奖杯	有
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

白金路线

虽然本作白金最短只需要按照正常流程完成一周目，不过还是再次提醒一下其中3个NPC相关剧情的奖杯和隐藏结局相关的和4次稻草人对话都有时限要求，虽然所在的位置都不难找，但是为了确保万无一失，还是希望玩家们按照前面NPC支线攻略和隐藏结局攻略部分的提示，每到第一个区域都优先完成相关对话。在进入最后结局分歧的黑暗空间之前确保完成发现全部宗教信仰，将任意一把武器升级到最大，将任意一个信仰献身度提升到最大即可，备份好记录，看完一个结局后再用备份记录覆盖当前记录，读取观看另外一个结局即可白金。

白金 ソルトボーン（白金）
取得条件：获得所有的奖杯（奖杯名称 saltborn，是取 bloodborn 的梗吗？）

流程相关奖杯

晚餐会场（铜杯）
取得条件：打倒沉浸骑士

村（铜杯）
取得条件：打倒微笑女王（微笑みの女王）

森（铜杯）
取得条件：打倒疯狂炼金师（狂乱の炼金术士）

砦（铜杯）
取得条件：打倒深渊巨人（クラウケン キュクロプス）

伪物（铜杯）
取得条件：打倒虚伪小丑（伪りの道化）

城（铜杯）
取得条件：打倒深渊巨龙（クラウケン ドラゴン）

牢狱（铜杯）
取得条件：打倒人树（人间の树）。

洞窟（铜杯）
取得条件：打倒黑格的躯壳（ヘイガ－の剥制）

沼地（铜杯）
取得条件：打倒痛苦恶臭（あの耐えがたき恶臭）

ド－ム（银杯）
取得条件：打倒不可接触的审问官

牺牲（银杯）
取得条件：打倒第三羔羊

ジグラット（银杯）
取得条件：打倒干枯之王

巨人（银杯）
取得条件：打倒无血王子

废墟（银杯）
取得条件：打倒贪欲者（コ－ヴテッド）

暗い森（银杯）
取得条件：打倒残酷的卡斯乔（残虐なるカ－スジョウ）

湖（银杯）
取得条件：打倒湖之魔女（湖の魔女）

ソルト炼成工房（银杯）
取得条件：打倒被剥皮者（剥がれた者）和噩梦设计者（恶梦の设计者）

墓所（银杯）
取得条件：打倒深渊龙王（クラウケンドラゴン スコウツ）

宫殿（金杯）
取得条件：打倒无名之神（名もなき神）
奖杯说明：以上部分均为主线流程中的 BOSS 击破奖杯，具体攻略请参看 BOSS 战心得部分。

深渊に潜む者（金杯）
取得条件：打倒不可名状之深渊
奖杯说明：仅在一周目序章教学部分出现的 BOSS，具体攻略请参看前面的 BOSS 战心得部分。

サンクチュアリ（铜杯）
取得条件：保护最初的避难所
奖杯说明：游戏一开始在海岸上遇到老人 NPC，对话后获得第一个誓约物和避难所钥匙，在前方的无主避难所的台座上摆放誓约物后即可。

NPC 支线剧情奖杯

コ－ストロック（铜杯）
取得条件：帮助失望的盗贼

知恵ある言叶（铜杯）
取得条件：帮助抱有使命的骑士

消えゆくもの（铜杯）
取得条件：帮助黑砂的魔法师
奖杯说明：以上三个奖杯是游戏中的三个 NPC 支线相关的剧情奖杯，具体请参看前面的 NPC 支线剧情部分。

收集与强化相关奖杯

烙印（铜杯）
取得条件：获得最初的烙印

传说の证人（铜杯）
取得条件：获得全部的烙印
奖杯说明：游戏中可以获得的 5 个烙印都是攻略关卡的必备物品，因此这两个奖杯是必然能够获得的，具体请参见前面系统介绍中的烙印部分。

三神（铜杯）
取得条件：起誓信仰三神

デヴァラの光（铜杯）
取得条件：起誓信仰迪瓦拉之光

铁の民（铜杯）
取得条件：起誓信仰铁之民

石の根（铜杯）
取得条件：起誓信仰石之根

火と空の守り人（铜杯）
取得条件：起誓信仰火与天空的众神

光辉の家（铜杯）
取得条件：起誓信仰光辉之家

造反者の教团（铜杯）
取得条件：起誓信仰造反者的教团（造反者の教团）
奖杯说明：以上七个奖杯是 7 个宗教信仰的誓约奖杯，只需要第一次到达各信仰对应的初始避难所后接触誓约物（同时也相当于背弃之前信仰的宗教）即可获得对应的杯子，具体请详见系统介绍中的宗教信仰部分。

献身（银杯）
取得条件：将信仰对象的献身等级提升到最大
奖杯说明：在自己当前信仰宗教的对应避难所中使用指导者之石召唤出指导者后，可以通过向指导者上缴规定的素材来完成其委托，每完成一项委托该信仰对象的献身等级就会提高一级，只需要把任意一个信仰对象的指导者委托全部完成就能获得这个杯子。（但是要注意一旦信仰了新的宗教，背弃了原有信仰那么献身等级也会归零。）除了造反者教团所需的被毁坏心脏比较麻烦要反复去玷污其他信仰的避难所之外，其他宗教所需的素材都不难刷。

完全强化（银杯）
取得条件：将武器强化到最高等级
奖杯说明：武器的最高等级为 7 级（游戏中使用罗马数字Ⅶ表示），如果只是单纯为了奖杯的话并不需要刻意去刷素材，游戏流程中能够获得的素材是足够将至少一把武器升满的。

结局相关奖杯

救济（金杯）
取得条件：从岛上逃脱
奖杯说明：游戏的通常结局，打败最终 BOSS 后会来到一个黑暗空间中，跳入中央的井中即可完成此结局。

征服（金杯）
取得条件：成为岛屿的新统治者
奖杯说明：完成本作的隐藏结局即可获得，具体请参照前面的隐藏结局部分。

文 白菜 美编 雷普利

PS4 PS3

苍翼默示录 神观之梦		Arc System Works	格斗
苍翼默示录 神观之梦			港版
2016年10月6日	1~2人		对应年龄：15岁以上
下载版售价为PS4：465港币、PS3：388港币		无对应周边	

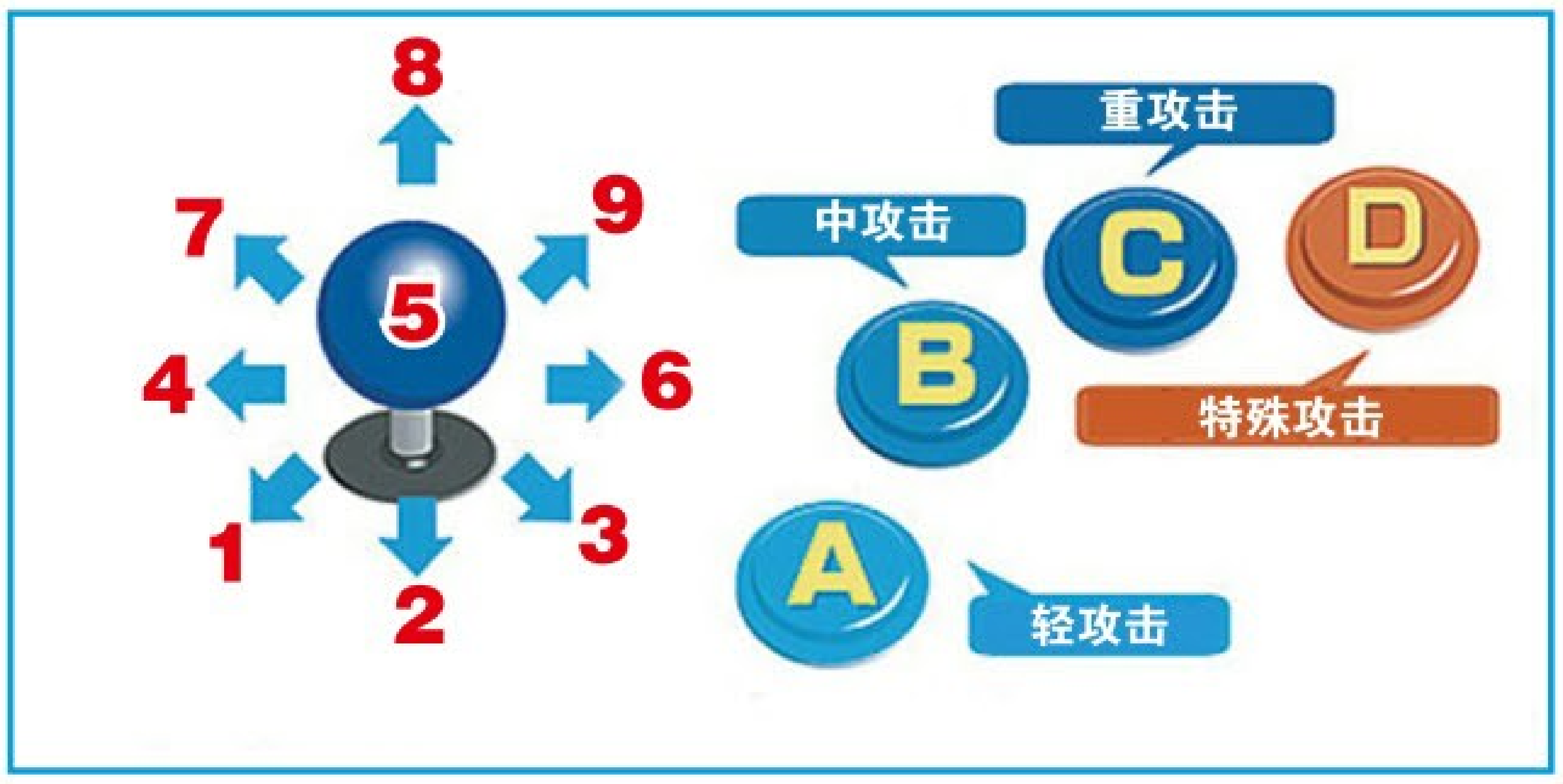
以拉格纳为主人公的苍之物语最终作《神观之梦》终于登陆家用机平台。本作为系列参战角色最多，系统最为平衡、完善，竞技性也是历代最高，相当值得大家研究。制作人森利道曾说过不会再发售本作的“扩张版”，那么说不定本作就是《苍翼》格斗系列的最后一作了。作为纪念也得买来供着不是？

方向指令：为了方便阅读，本攻略中对方向指令的描述采用国际通用的“小键盘指令”。身边有电脑键盘的玩家可以观看键盘上右侧的小键盘，数字的排列方式即代表方向指令。例如右方向以数字6表示，下方向以数字2表示，左上方向以数字7表示。

按键指令：游戏中有A、B、C、D共4个按键，分别代表轻、中、重攻击与特殊攻击。对应键位可以在设定模式中进行变更。轻、中、重攻击大都归类为普通技，其中需要输入特定方向的部分招式称为特殊技，而需要连续输入方向指令发动的招式则称为必杀技。

基本系统 Ⅰ

键位说明



画面解说

1. **使用角色**。左侧为1P正在使用的角色，右侧为2P正在使用的角色。

2. **体力槽**。受到攻击会降低，残量为0时视为失败。

3. **护盾量值槽**。护盾防御会消耗这里的残量。耗尽后除无法使用护盾防御外，防御力也会下降。

4. 能力超载（OD）图示。点亮时表示当前可以使用能力超载（OD）和炙热冲爆（Burst）系统。使用后能力超载量值会随着时间经过与受创而填充。

5. 能力超载计量槽（OD 槽）。发动后随时间经过，长度逐渐缩短，全部消失后能力超载（OD）解除。

6. 活性状态标识。闪亮中代表玩家进入一种积极状态，此时会获得攻击力和能力超载量值回复速度加快的恩惠。

7. 连段数 / 伤害。表示当前连技的攻击次数与造成伤害。红色为确定连，蓝色表示中途可以受身，并且会显示出可受身的攻击时机。

8. 系统讯息。表示当前攻击造成的各种状态，以消息的形式出现在屏幕上。

9. 火热量值槽。使用防御崩溃技、超必杀技、一击必杀技、快速取消等行动时将会消耗这里的能量。

术语注解

J=Jump（跳跃中，如 JC 的意思就是跳跃中 C）
HJ=High Jump（高跳）
jc=Jump Cancel（跳跃取消。术语小写是为了与“跳跃中 C”的“JC”做出区别）
JDASH=Jump DASH(空中冲刺）
360=方向键 / 摇杆转一圈（720 为两圈，1080 为 3 圈）
HG=Heat Gauge（火热量值槽）
RC=Rapid Cancel（快速取消）
CH=Counter Hit（反击状态）
FC=Fatal Counter（致命反击）
CA=Counter Assault（超反击）
CT=Clash Trigger（防御崩溃技）
OD=Over Drive（能力超载）
COD=Cancel Over Drive（取消能力超载）
ODR=Over Drive Raid（奇袭能力超载）
BB=Break Burst（炙热冲爆）
DD=Distortion Drive（超必杀技）
AH=Astral Heat（一击必杀）
GP=Guard Point（防御性能）
AF=Active Flow（活性状态）
EA=Exceed Axell（上限突破技）

特殊操作

高跳：简称 HJ。快速顺序输入 1/2/3→7/8/9 的指令，即可让角色使出高跳，特征为跳动中带有残影。高跳的高度与位移距离均强于普通跳跃，而最大的优点在于用高跳越过对手头顶时，角色的朝向会自动变更。以高跳派生的 2 段跳同样视为高跳。

连续攻击：当普通技或特殊技触碰到对手后（无需命中），按照一定的顺序出招，就可以无视普通技后的收招硬直，直接取消出另一个普通技。每个角色都设定有各自独特的连续攻击路线，其中也有部分必须要求命中才能连续攻击的路线。

摔技＆解摔：同时按下 B+C，可以无视对手的防御造成伤害。输入 B+C 的同时输入 4/6 方向，可以控制摔技的方向。被摔技抓住的瞬间之前或之后同时按下 B+C，也可以使对手的摔技无效化。解摔后对手被推开一定距离。

防御崩溃技：简称 CT。不输入方向并同时按下 A+B，消耗 25% 的 HG 可使用。可以直接破坏对手的防御，让对手进入破防状态。但是对护盾防御不起作用。CT 归类于必杀技一类，因此可以取消普通技和特殊技。本作中防御崩溃技会随蓄力时间增加而提升破防后敌人的硬直。后文将有详细解说。

空中受身：空中被吹飞时按住 D 以外的攻击键。在空中受创，进入可以受身的时间后，保持无敌状态恢复体势。受身过程中无法行动，但可以发动 Burst。空中受身可配合 4/6 使用，角色会向输入的方向进行移动。受身前如果没有使用过二段跳或空中冲刺，则可在受身后使用。

晕眩回复：晕眩状态中按住 D 键以外的键不放，即可最速恢复为正常状态。在恢复正常状态的瞬间遭受攻击，系统会自动帮助玩家防御（仅限上中段攻击，要防御下段攻击，需要玩家在恢复时提前拉住 1/2/3 方向）。如果晕眩状态中不进行回复操作，角色将始终处于无防备状态，一定时间后自动倒地。

快速取消：简称 RC。攻击触碰对手瞬间同时输入 A+B+C，消耗 50% 的 HG 后，强制取消招式的硬直，可以立即进行下一步行动。但要注意也有一部分无法取消的招式。

瞬间防御：一般简称为瞬防。在对手攻击即将触碰到自己的瞬间进行防御的话，防御硬直会比普通防御时减少，并且可以少许增加 HG。主要用于防御特定招式后的抢招，以及锁定特定的招式回收 HG。

护盾防御：消耗护盾量值槽进行的强力防御。输入 4 or 1 时同时按住 A+B。除了防御防御崩溃技，以及防止被必杀技磨血外，更重要的用途是对空中防御不能技进行防御，以及推开与对手的距离。缺点是防御硬直比普通防御要长 1 帧。

超反击：简称 CA。消耗 50% 的 HG，防御硬直中同时按下 6A+B，在防御硬直中作出无敌的还击动作。还击动作因人而异，有的角色判定大容易命中，有的角色恰好相反。CA 的伤害为 0，通常情况下也不可追击。特定情况下（例如 RC 取消 CA 的硬直）可以在 CA 后进行追击，但由 CA 起始的连段修正大，而且即使打出对手残余体力以上的伤害，也无法 KO 对手。

能力超载：简称 OD。当 OD 标识亮起，且角色未处于受创硬直中时，同时按下 A+B+C+D 即可发动。发动后角色将获得各种各样的恩惠，后文将有详细解说。

上限突破技：简称 EA。当角色处于能力超载状态时同时按下 A+B+C+D 即可发动。角色发动一次不消耗 HG 的攻击，发动后强制结束能力超载。该攻击命中对手后必定进入活性状态。后文将有详细解说。

炙热冲爆：缩写为 BB，俗称 Burst。角色处于防御、受创硬直中时，同时按下 A+B+C+D，可以进入无敌状态，且周身释放出吹飞对手的金色冲击波。可以用来中断对手的连段。

原地起身：倒地中同时按下 2+D 以外的攻击键。虽然没有无敌时间，但优点在于可以极早行动，以及没有起身动作。动作的后半部分可以用必杀技进行取消。

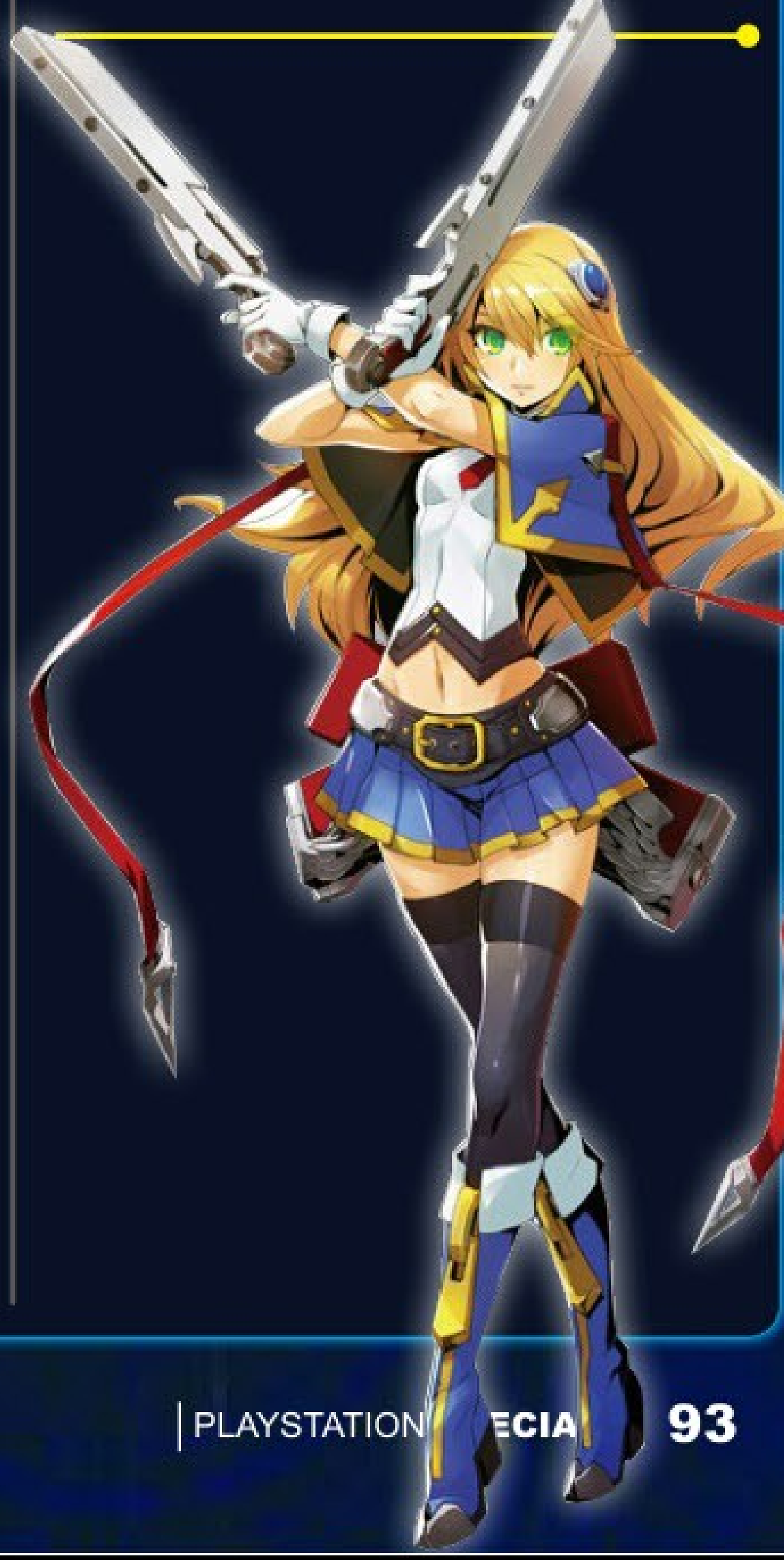
前滚起身：倒地中同时按下 3/6+D 以外的攻击键。一边向前方移动一边起身。动作消耗的时间与后滚起身相同，但无敌时间较短。动作的后半部分无法行动，但可以防御对手的攻击。

后滚起身：倒地中同时按下 1/4+D 以外的攻击键。一边向后方移动一边起身。动作消耗的时间与前滚起身相同，但无敌时间较长。

紧急受身：倒地中同时按下 8+D 以外的攻击键。整个动作过程中完全无敌，是最为安全的起身方式。但是起身动作消耗时间长，很容易被对手压制。

超必杀技：简称 DD。通常为消耗 50% 的 HG 发动（也有例外的情况），大都是演出大迫力、伤害高且拥有无敌时间的华丽必杀技。超必杀技的最大优点是拥有可观的最低伤害保证，以及命中对手后对手不可使用 Burst 来脱困或减轻伤害。

一击必杀：简称 AH。发动条件为该小局胜利就赢得对局，HG100%，且对手体力在 35% 以下（体力槽由细转粗的地方）。命中后对手立即判负。



基础知识

体力设定

本作中每个角色的体力最大值都不尽相同，这些设定多多少少都与角色的战斗风格有一定关系。例如 RAGNA 的体力虽然偏少，但是其 D 系特殊攻击都能够吸血，因此实战中的血量一般都还算理想（除非你一下都碰不到对手）。TAGER 体力极高，但是机动性方面乃全角色最低，大多时间都是被对手压制，因此设计得耐打了一些。

取消系统

取消系统大致可以分为 4 种，分别是连续攻击取消、必杀技取消、跳跃取消与快速取消。以下对其进行详细介绍。

※DLC 角色麻衣（MAI）有着独特的取消系统，会在后文的角色部分详细说明。

连续攻击取消

当普通技与特殊技触碰到对手后（部分技需要命中），按照一定的顺序出招，就可以无视普通技后的收招硬直，直接取消出另一个招式。每个角色都设定有各自独特的连续攻击路线，一次连续攻击中每个招式可以使用的次数也受到限制。例如 RAGNA 的连续攻击路线有“2C→5C”和“5C→2C”，但是“2C→5C→2C”的路线却不成立，这是因为在一次连续攻击中 2C 被限制为只能使用一次。摸清每个角色的连续攻击路线，特别是对于中下段的连续攻击，是打破对手防御的关键。

必杀技取消

普通技与特殊技的硬直都可以通过必杀技来强制取消。每个角色的连段基本构成就是连续攻击取消→必杀技取消。而可以用必杀技取消的时机，同样可以使用 CT 或超必杀技，应该根据情况来选择使用。另外也有部分招式要求命中对手的情况下才能用必杀技取消。

跳跃取消

与必杀技取消一样，在部分通常技之后输入跳跃指令，就可以起跳取消硬直（例外的情况也与必杀技取消类似）。跳跃取消大致分为两种用法，一种是用浮空技命中对手后,跳起来进入空中连段部分，使用跳跃取消来追加空中攻击的伤害；另一种是在地面连续攻击取消的途中使用，让角色进行空中攻击后落地，再次重置地面连续攻击取消，达到持续压制对手的目的。

快速取消

在后文中均简称 RC。RC 可以强制中断当前招式的收招硬直，做出与连续攻击取消完全不同的连段，适合在连段伤害补正较小的前半部分提升伤害。当然强制取消收招硬直，也可以用来消除自己角色的破绽，让对手无法进行防御后的确定还击等，用途多种多样，是非常灵活的取消方式。

摔技系统

本作中从摔技发生起算，到对手输入解摔的有效时间只有 15 帧（0.25 秒），因此在看到摔技后再进行解摔是非常困难的。而即使解摔成功，被解摔的一方也几乎没有任何风险，因此摔技作为一种破防手段是非常有效的。

摔技的发生情况分为两种。一种是对通常状态下的对手使用摔技，画面上会出现绿色的“！”，接受解摔指令的时间只有 15 帧，非常难以拆解；另一种是对处于防御硬直和受创硬直中的对手使用摔技，画面上会出现紫色的“！！”，接受解摔指令的时间延长到 29 帧（约 0.5 秒），只要不是太过出其不意，一般都能拆解掉。另外指令摔技对通常状态下的对手使用是无法拆解的，但对处于防御硬直和受创硬直中的对手使用的话，同样会出现紫色的“！！”，对手也能进行拆解。

解摔失误

游戏中也存在解摔失误的情况。这种失误并不是指在规定解摔时间内没来得及输入解摔指令的失误，而是指即使输入了解摔指令，系统也不接受的情况。

在本作的系统设定中，当玩家输入解摔指令后的一定时间内（大概 1 秒），即使再次输入解摔指令，系统也不会接受。而在这段时间中，如果对手对自己使用摔技，那么画面上出现的感叹号上就会带上一个“×”的符号，代表此时已经无法解摔。因此在防御中一直连打解摔指令的做法是不起作用的。

摔技反击

当角色使用部分特定招式时，在出招瞬间或收招硬直中，角色自身将一直处于即将被反击状态（意即只要受到攻击必然被 CH），此时如果以摔技进行还击，那么这个摔技也会带上“×”的符号，代表无法拆解。由于摔技中对手无法使用 Burst 脱困，因此以摔技反击做确定还击，可以对对手造成一定值的确定伤害。如果在摔技后接续超必杀技或发动 OD 打连段，确定伤害还能进一步扩大。

防御系统

本作有普通防御、护盾防御、瞬间防御和瞬间护盾四种防御方式。由于有强制破防的 CT 技存在，因此对于防御方式的选择和使用精度要更高于以往的作品。先来看看四种防御方式的性能区别。

防御方式	普通防御	护盾防御	瞬间防御	瞬间护盾
	性质效果			
消耗护盾量值槽	无	有	无	有
磨血伤害	有	无	有	无
防御硬直	–	增加	减少	少量减少
推开距离	–	增加	减少	防护罩防御推开距离的 1.05 倍
防御空中不可防御技	不可	可	不可	可
防止崩防	不可	可	不可	可
HG 变动	–	–	小幅增加	小幅增加

使用时机

普通防御： 最为基本的防御方式，防御硬直适中。主要靠这种防御方式来观察对手的攻击习性，制定对策。

护盾防御： 以增加防御硬直为代价，拉开与对手的距离。适合于紧急时刻的防御、空中的防御、对崩防属性技的防御，以及想要与对手拉开距离的时候。

瞬间防御： 以缩短与对手的距离为代价，减少防御硬直并提升 HG。适用于对明显的招式赚取 HG，以及在瞬防特定的招式后用无敌技或快速发生的招式抢招，打断对手的连携。

瞬间护盾： 最大优点在于防御后推开对手的距离比护盾防御更远，容易使对手一些短距离的招式挥空，给己方制造还击的机会。适用于对近距离强力连携型角色使用，一边推开对手一边回收 HG。

受创状态

地面受创

角色位于地面时受到不诱发特殊状态的攻击，只要没有被打飞起来，就归类为地面受创。地面受创大致上分为站立受创和蹲姿受创，两者都是在受创硬直结束后，立刻恢复为通常状态。不过在遭到相同的招式攻击时，蹲姿受创比站立受创所计算的受创硬直时间要多 2 帧，因此部分连段是限定蹲姿受创才能成立的。因为防御对手地面攻击时，蹲防的安全性远高于站防，因此大家都比较倾向于优先蹲防，被打成蹲姿受创的时机也并不少见。

空中受创

当玩家处于空中，受创后同样会计算受创硬直，不过在这之后还要计算无法受身的时间。当无法受身时间结束后，系统才会接受玩家的指令，以完成空中受身。空中受身的发动过程持续 15 帧（约 0.25 秒），全程处于无敌状态。空中受身可配合 4/6 使用，角色会向输入的方向进行移动。受身前如果没有使用过二段跳或空中冲刺，则可在受身后使用。如果玩家不输入受身指令，则角色会直接倒地。

反弹&贴墙

反弹主要分为 3 种，分别是地面反弹（被叩到地上后又再次弹起来）、边界反弹（被吹飞到当前屏幕的边界后反弹回来）以及版边反弹（被吹飞到当前场景的版边后反弹回来）。反弹类受创会额外增加对手的无法受身时间，因此非常便于追加连段。其中要注意边界反弹和版边反弹虽然看起来很像，但触发的招式完全不一样，不要搞混了。

另外还有一种类似于版边反弹的受创方式，称为贴墙。这种受创方式同样是要将对手打到版边的墙上才能触发，不同的是对手不会反弹回来，而是会沿着版边的墙上滑落下去。从这里就可以稳定地代入版边连段，因此一定要记好能够触发版边贴墙的招式与版边反弹招式的区别。

晕眩/旋转受创

进入晕眩状态的角色会僵硬在原地，片刻之后自动倒地。如果在晕眩状态中按住 D 键以外的键不放，即可最速恢复为正常状态。在恢复正常状态的瞬间遭受攻击，系统会自动帮助玩家防御（仅限上中段攻击，要防御下段攻击，需要玩家在恢复时提前拉住 1/2/3 方向）。如果晕眩状态中不进行回复操作，角色将始终处于无防备状态。晕眩状态中虽然不能防御，不过可以随时发动 Burst。

旋转受创跟晕眩状态同样是由特定攻击引发的特殊受创状态，角色会在原地旋转两圈后倒地。不过旋转受创还分为可紧急受身与不可紧急受身两种，不可紧急受身的旋转受创在倒地后有可能遭受对手的确定追击。

冻结受创

这是遭受 JIN 的各种 D 攻击，或是特定攻击后引发的特殊受创状态。角色被冻结一定时间后，自动解除冻结，恢复为通常状态。不过与晕眩回复不同的是，冻结受创的回复不需要输入任何指令，冻结的时间根据招式而决定，而解除冻结后也没有系统自动防御的恩惠。另外在空中遭到冻结后，角色落下地面再解冻，也不会判定为倒地，而是直接进入地面站立状态。

滑行

将角色几乎水平吹飞，落地后还将在地面继续滑行一段时间，这种受创方式称为滑行。角色在滑行期间不支持 Burst 以外任何操作，并且有被攻击判定。滑行时间结束后，角色可以立刻从前滚起身、后滚起身和紧急受身中选择一种地面起身方式。而想要选择原地起身，必须等滑行结束的 19 帧后，角色进入倒地状态才行。

反击状态&致命反击

反击状态简称 CH（Counter Hit），也是格斗游戏中的一个基本常识。对手在出招动作中，我方攻击命中对手就会发生 CH。而本系列中某些招式在收招硬直中，角色也会处于即将被反击的状态中，此时任何攻击命中其身也都会形成反击状态。相比普通命中，触发反击状态后，对手角色的受创硬直以及空中无法受身时间都将变长，使得通常连段的难度下降，甚至能够衍生出反击状态专用连段。另外部分招式在打出反击状态后，对手的受创状态也会发生变化。后文的反击状态将简称为 CH。

而致命反击则是本作区别于其他 FTG 的特有系统，简称 FC（Fatal Counter）。每个角色都有事先设定好的部分招式，以这些招式打出 CH，就能自动引发 FC 状态。FC 比普通的 CH 带给对手受创硬直和空中无法受身时间均会再加 3 帧，并且会影响到之后的连段，因此 FC 状态起手一般都是打出大伤害连段的绝佳机会。

攻击属性

本作中的属性大致上可以分为两种意义，一种是按照身体部位来区别的“部位属性”，另一种是按照攻击种类来区别的“种类属性”。以下详细解释这两种属性的意义。

部位属性

部位属性按照身体的构成大致可以分为头属性、体属性和脚属性。头属性攻击大都属于打点较高的攻击，例如跳跃攻击大都是头属性攻击；体属性攻击大都是打点处于躯干位置的攻击，大部分地面上、中段攻击属于这个范畴；而脚属性攻击大都是打点低的攻击，大部分下段技和打点低的上段技都归类于此。

将攻击部位按属性归类的意义，在于以各部位无敌技对抗时分出招式的优先级。例如拉格纳（RAGNA）经典的对空技6A，就是附带头属性无敌的打击技，由于空中攻击十有八九都是头属性攻击，因此对上RAGNA的6A就是一面倒地被打。同样NOEL的4D也是经典的体属性无敌技，因此对上大部分体属性攻击的招式都能直接反将一军。熟悉自身招式的无敌属性附加，是对抗对手压制的关键所在。

种类属性

种类属性大致上分为三种，分别是直接攻击的“打击属性”和间接攻击的“弹属性”以及大众的“摔技属性”。摔技属性不用过多解释，最大的特点就是不会触发绝大部分的当身技。剩下两种属性简单点理解的话，打击属性可以理解成直接进行的物理攻击，弹属性则可以理解成飞行道具攻击。不过虽然飞行道具基本上都是弹属性，但某些看起来像是打击属性的招式也同样拥有弹属性的特性。例如NOEL的5C和236C就是同时拥有打击属性和弹属性的复合技，如同打击属性技那样会产生攻击停顿时间，却也能像弹属性那样能够打消飞行道具。另外弹属性的招式还有等级之分，相同等级的弹属性会相互抵消，而高等级的弹属性与低等级的弹属性相撞，则会吃掉对手后继续生效。例如神乐（KAGURA）的46B能够吃掉琴恩（JIN）的236A，因为46B的攻击等级比较高，但46B却又抵不过更高等级的琴恩的632146C。

另外值得一提的是，本作中Burst的冲击波删除了弹属性，仅存自身特有的Burst属性。因此再也不会出现能够靠防御性能接下Burst冲击的招式了（例如以前TAGER的214D）。

命中停顿时间

命中停顿时间指的是打击属性招式击中对手后，招式发生途中所停顿的时间。例如玩家使用某个打击属性招式连续10次挥空，然后连续10次击中对手，应该就会发现挥空10次所消耗的时间比击中10次要少得多。击中对手10次所多出来的时间，就是10次招式动作中累积的命中停顿时间。命中停顿时间越长，完成一套攻击所需的时间也就越长，留给玩家确认当前情况（对手受创姿势、血量、HG等要素）的时间也就越多，在连段的选择上也就有更高的容错率。当然这一设定除了影响节奏感和战斗难度以外，还跟下面将要提到的“防御性能”有关系。

防御性能

防御性能简称GP（Guard Point），是指部分招式在攻击动作的途中附带的一种防御能力，能够一边防御对手的攻击，一边完成自身的攻击动作，作用类似于无敌技。GP成功防御对手的攻击后，GP方的动作不会产生命中停顿时间，而被GP方仍然处于命中停顿时间中，因此如果是快速发生的GP属性技，就可以在对手还不能活动之时命中对手。例如LITCHI持棒时的41236D就是头、体属性的持续GP技。部分GP技也有对打击属性和对弹属性的区别。

霸体

与GP类似的性能。附带霸体属性的招式在发动过程中，即使受到对手的攻击，也能完成自己的攻击行动。不过霸体不会像GP那样完全防止伤害，依然会受到对手招式原本的伤害。

能力超载

简称OD（Over Drive）。当OD标识亮起，且角色未处于防御、受创硬直中时，同时按下A+B+C+D即可发动。发动后消耗OD能量的70%，OD标识转化为OD槽。OD槽的长度取决于角色当前体力残量，体力残量越少，OD槽越长，然后随时间经过慢慢缩短。OD状态中对局时间停止，发动者会得到独自系统方面的强化，且攻击命中对手时对手不能使用Burst脱困。OD发动的瞬间玩家角色有无敌时间。

取消能力超载

简称COD（Cancel Over Drive）。所有可以取消必杀技的时机，都能发动OD，即发动COD。COD比起OD来发动硬直更短，因此更容易以普通技→COD→普通技的方式构成连段。但是COD的持续时间仅为OD的一半，因此尽量只用在连段之中，否则效率大大不如OD。

奇袭能力超载

在前作中加入的新系统。当角色处于防御状态的时候，同时按下A+B+C+D四键发动的“奇袭能力超载”（Over Drive Raid），国内一般简称为防御OD。顾名思义，就是在防御硬直中发动OD。防御OD从输入指令开始到进入OD状态需要经过一定的发动时间，这段时间中角色处于全程无敌状态。由于本作新增了上限突破技，两招配合起来成为脱困和反制的有效手段，于是也带动了防御OD的使用频率。“利用对手的攻击硬直开启防御OD后以EA反击”成为了所有角色类似升龙的反制手段，而EA命中的高回报性也使得这招极具尝试价值。现阶段防御OD是一种相当流行的反击手段。注意防御OD与COD一样，持续时间仅为正常OD的一半。

上限突破技

本作中新加入的攻击手段之一，在OD状态下同时按下A+B+C+D四键发动，简称为EA。EA发动速度极快，通常伤害约为2000，视为超必杀技属性，同时发动中无暗转且1帧开始动作全程持续无敌。EA发动后强制结束OD状态，若是命中对手则自身必定立刻进入活性状态。防御OD→EA做出的全程无敌抢招系统几乎可以第一时间逼退任何凌厉的攻势，在防守方面挑起了本作的大梁。而且因为命中对手后必定进入活性状态的特点，也使得很多玩家愿意选择在开局的连段中带入OD，再以EA收尾，保证伤害的同时也提升了OD的填充速度，掌握了场面的优势。另外在活性状态下的EA伤害会翻倍至4000，最低伤害保证也会提高不少，是典型的翻盘利器。

※ 上限突破技的最速发动方式：A+B+C+D发动OD后持续按住4个键不放，就可以在第一时间发动。

活性状态

一般简称为AF，是与消极状态相对的积极状态。当玩家在对局中做出各种积极行动时（例如打出CH，利用无敌技回避对手攻击后成功反击，经常前冲，经常使用中段技命中），一段时间后系统就会判定玩家进入活性状态。在该状态下，玩家的攻击力会有些微提升，但最抢眼的两大优点分别是：①OD填充速度大幅加快。②EA伤害大幅提升。前者能够保证一局内多次发动OD系统，后者能够瞬间输出超高伤害为玩家带来逆转胜利。因此积极进入AF绝对是百利无一害。不过需要注意的是，一小局中只能进入一次AF——是开场EA攻击对手来提升OD使用频率，还是留待后半段靠EA输出4000伤害，也是体现玩家战斗风格的一个部分。

防御崩溃技

简称CT（Clash Trigger）。不输入方向并同时按下A+B，消耗25%的HG可使用。可以直接破坏对手的防御，让对手进入破防状态。CT归类于必杀技一类，因此可以取消普通技和特殊技，通常命中也能让对手进入各种长时间行动不能的状态，而且单发伤害也不错，统一为1000。只是因为本作中伤害补正下调的关系，不再会大幅提升连段整体的伤害，一般多用于特定角色的特定连段中起到搬运版边的作用。

除了伤害补正下调外，在本作中，CT还被赋予了新的变化，可以通过长按A+B来进行蓄力。未蓄力的CT发生速度极快，但破防后会将对手往后推开，同时有利帧数仅为6帧左右，在版中不靠RC的话根本接不上任何攻击；稍微蓄力一点的CT就能回复原有的破防性能，对手会陷入数十帧的大硬直给玩家打一些平时不太有机会尝试的大连段。这种变动让CT的使用变得更加自由，相当于每个角色都有一个可以随时发动且不用担心被确反的高速必杀技，当然这需要25%的HG为代价。

想要防御CT必须使用护盾防御。未蓄力CT大约会打掉10%的护盾量值槽，而蓄力版则会瞬间打掉约50%的护盾量值槽。运用得当的话会成为相当可怕的进攻手段。

护盾量值槽

护盾量值槽位于体力槽的下方。除TAGER外全员护盾量值槽总量均为10000，使用护盾防御瞬间消耗145，然后每按住1帧消耗15（因此不断点护盾防御的消耗速度要比按住不放快得多）。护盾防御成功后，将在护盾量值槽上扣减当前防御招式50%的伤害数值（假设防御JIN的5C，开启护盾防御消耗145，再消耗5C一半的伤害为355，这样护盾量值槽就消耗了500）。

当护盾量值槽全部扣光后，角色将会进入“危险状态”，体力槽上有明显的“DANGER”提示。此时在10秒内角色无法使用护盾防御，受到的伤害也将变为1.2倍，是非常不利的状况，一定要尽量避免。10秒后护盾量值槽将回复至原本的50%，即5000计量，同时解除“危险状态”。

危险状态&消极状态

护盾量值清空时，玩家就会陷入危险状态。此时体力槽上会显示“DANGER”字样，并且会承受“无法使用护盾防御”和“受到伤害增加”等惩罚效果。

当玩家长时间不断做出远离对手，不积极进攻的消极行为时，画面上会显示“Negative Warning”的警告讯息，在警告信息出现后仍然持续该行动，那么系统将会判定玩家进入消极状态。此时角色周身将会出现红色的光线，且护盾量值立刻归零，陷入危险状态，而对手则立刻进入活性状态。只有立刻积极主动出击，待消极状态消除后，护盾量值槽才会开始回复，然后才能在10秒后脱离危险状态。不过有些角色根据战斗风格，偶尔也需要远离对手，因此系统也为每个角色设定了不同的消极耐性。简单地说，越是需要近战的角色，消极耐性就越低，越容易进入消极状态，反之亦然。

主菜单说明 I

本作中的主菜单界面发生大变化，但依然分为 6 大类，同样是 PRACTICE、STORY、BATTLE、NETWORK、COLLECTION 和 OPTIONS。考虑到这是一款改变了副标题的新作，因此再次对所有模式做出介绍。

PRACTICE

练习类。该类别下分为教学模式、训练模式和挑战模式，都是玩家个人练习用的模式。

教学模式：强烈推荐初次接触本系列的玩家在此学习并练习游戏的基础知识与角色特性。该选项下讲解了不少实战中常用的小技巧，而且还有各位形形色色的教官们带来的小剧场可以观看。通过初始的“初级篇”、“中级篇”和“上级篇”后，还会出现隐藏的“超上级篇”。

训练模式：标准的训练模式。这里可以练习角色的操作和连段，菜单中也能详细设定对手的状态，甚至包括活性状态。

挑战模式：挑战模式。以完成任务的方式练习角色的官方推荐连段。从简单到复杂，包括了使用必杀技、实战简易连段和高难度表演用连段等。本作的连段挑战从以前的依次挑战变更为进阶设定，所有连段按难度分为 Normal、Hard 和 Expert 三个等级。一开始只有 Normal 难度的 10 条连段，当玩家完成该难度下所有挑战时，即可解锁 Hard 难度的 10 条连段；完成全部 Hard 难度连段后，即可解锁 Expert 难度的连段。Expert 难度的连段数量随角色变动，一般为 5 条左右。如果在挑战过程中遇到困难，还可以按下 FN1 键让电脑进行演示。

STORY

单机故事类。该类别下分为故事模式和用语集。本作的故事为系列完结，千万不可错过。

故事模式：体验官方剧情的故事模式。下文将详细解说。

用语集：对于故事模式中出现的难解词汇和人物，以及专门的格斗游戏术语给出说明的辞典模式。

故事模式

本作中的故事模式回归了最为正统的单线章节推进制。除一开始询问玩家是否观看剧情回顾外，主线流程中不再出现分歧选项。整个流程共分 12 章节，只要不断观看剧情，然后赢下所有的战斗即可顺利通关。

除了主线剧情外，系列惯例的支线剧情和搞笑剧情也依然收录，开启方式为主线剧情完成特定的篇章。支线剧情和搞笑剧情均收录在主线剧情章节选项下的分段内，在“MAIN”字样下，存在“SUB”分支的就是支线剧情，存在“GAG”分支的就是搞笑剧情。主线、支线和搞笑三种剧情综合起来才能达成 100% 的达成率，因此某个章节的主线剧情全通，但达成率尚未达到 100%，原因就是该章节内存在尚未观看的支线或搞笑剧情。因为支线剧情一般都是与当前主线剧情进度挂钩的，建议玩家在系统提示开启支线剧情后立刻观看，而搞笑剧情留待通关之后再看也无妨。

※ 在故事模式选择画面下，按下△键可以开启“帅气型”模式，连续按一个键就能打出连段，适合那些 FTG 苦手，却想推进剧情的玩家。

BATTLE

战斗类。该类别下分为街机模式、对战模式、格林深渊模式、分数挑战模式以及快速星模式。

街机模式：以战斗为主的街机模式。玩家击倒 8 个对手后就能通关。下文将会详细解说。

对战模式：单机下的自由对战模式。可以自由选择 BGM、场地与 CPU 或玩家进行线下战斗。

格林深渊模式：虽然主要玩法依然是玩家强化自己的角色挑战地下城，与越来越强的角色战斗，最后击倒 BOSS。但玩法与之前的深渊模式有很大区别。下文将会详细解说。

分数挑战模式：依次挑战 10 名对手，赚取高分的分数挑战模式。该模式下分为三种难度，每种难度亦有 4 条对战路线可以选择，玩家可以选择自己比较擅长应付的阵容。

快速星模式：本作新增的时间挑战模式。虽然有竞速成分在内，但该模式下首要目标并非竞速，而是在限定时间内完成战斗。下文将会详细解说。

街机模式

由于本作街机版采用分阶段剧情升级制，因此家用机中本模式下也收录了从 Act.1 ~ Act.3 的所有剧情，单论剧情量为前作街机模式的三倍。想要完整收集一个角色的 CG，街机模式下 Act.1 ~ Act.3 三条路线都必须通过。另外部分角色在街机版中并非初期加入，因此不一定有完整的三条路线。每条路线通关后都可以解放观赏模式中对应角色的 CG，以及对应角色的场测语音。三条路线有着各自不同的 CG。

另外本作的街机模式还有隐藏的彩蛋，那就是本作中不见踪影的角色 UM 模式。玩家选择 Act.3 路线，并且在对战中达成一定条件，就能在通关后挑战 UM 奈因（NINE）、UM 伊邪那美（IZANAMI）和 UM 拉格纳（RAGNA）三人之一。难度极高不说，击倒他们也没有特别值得一提的好处（获得的 P$ 增加少许），因此纯粹是自我挑战。

UM 奈因：以 DD 击杀 6 名以上对手。

UM 伊邪那美：以 OD 终结（包括 EA 和 OD 中的 DD）击杀 6 名以上对手。

UM 拉格纳：以 AH 击杀 6 名以上对手。

格林深渊模式

本作的格林深渊模式地图上一共有10个设施图标，分为“魔导工房”×1，“地下城”×8，“头目连战地下城”×1。正如上文所述，玩家强化自己的角色挑战地下城是这个模式的主要目标，但细节处有了不少变化，接下来会按照不同设施的功效来进行解说。

角色等级与PP

在解说设施之前，有必要提一下角色的等级与PP设定。玩家挑战地下城、击破敌人即可获得经验值。当角色经验值达到标准后，角色就能提升等级。每次等级提升后，玩家就能获得特定的玩家点数“PP”。持有PP才能在魔导书上对玩家的能力进行强化。

魔导工房

位于地图最右侧的设施图标，外观是绿色的书本。该设施主要负责强化玩家的魔导书性能。本模式下角色强度几乎完全依存于魔导书，因此即使中途切换角色也无大碍，方便进行针对性的挑战。

※ 注意下文介绍的魔导书、技能和道具都可以卖掉，用于换取游戏中的通用货币P$。有需要的时候不妨好好利用。

魔导书

装备或切换自身所持有魔导书。魔导书是体现角色强度的最重要标准，玩家可以将PP点数分配在在魔导书上，对自身的攻防六项数值以及体力方面进行培育，还可以在上面装备各种对战斗有利的技能。不过魔导书的强化并不是毫无限制的，低级魔导书可供提升的数值上限较低，且能够装备的技能等级也不能超过魔导书本身的等级（例如D级魔导书只能装备E级和D级技能）。高级魔导书的限制就会宽松一些，可供提升能力的上限也更高。尤其是强力技能几乎都是高级技能，因此在可以更换高级魔导书的时候千万不要犹豫，这才是提升强度的不二法门。魔导书通过完成地下城可以获得，低级地下城只能获得低级魔导书，高级地下城才能获得高级魔导书。

魔导书还设置有熟练度，玩家装备魔导书在地下城中击破敌人时，对应的熟练度就会提升，最高为MAX。熟练度越高的魔导书，在进行技能抽出时成功率越高，获得的道具也越好，下文详细解说。

技能的装备与抽出

技能与魔导书同样，需要玩家完成地下城才能获得。技能的效果多种多样，例如封印敌人的DD，或是攻击自带毒属性等等。在魔导工房里，将技能装备在魔导书上，再带着这本魔导书出战，技能才会生效。装备技能有两个限制：①技能等级不能超过魔导书的等级。②技能个数不能超过魔导书的技能槽数量。

玩过该模式的玩家应该会遇到这样的情况：例如自身装备着C级魔导书，而且书上有一个很实用的技能，但是在过关之后获得了B级魔导书，书上却没什么好技能。那么到底是继续用C级魔导书，还是换成B级魔导书呢？不用纠结，有一个方法可以解决这个问题，那就是技能抽出。玩家在更替魔导书时，遇到想要保留的技能，选择技能抽出就可以将其抽取出来，存留在技能列表里。不过技能抽出也有一个限制：必须在魔导书的熟练度为MAX的时候，才会有较高的成功率，否则一旦进行抽出，很可能让技能直接消失，只会留下一堆垃圾道具。魔导书的熟练度并不难提升，而且还有道具可以加速，因此一般来说不是问题。

最后需要玩家注意的是，装备技能时可以覆盖掉书上的已有技能，而被覆盖的技能将会永远消失。下手要谨慎。

道具

一般的获得途径为进行技能抽出时的副产物。道具通常用来强化魔导书的熟练度和提升能力的上限。对于技术过关的玩家来说，前～中期都不需要使用道具强化，在后期拿到强力的魔导书之后，再考虑进行道具的进一步强化吧。

地下城

按照等级1～8分为8个地下城。等级越高，敌人越强，获得的魔导书和技能也越好。另外每个地下城出现的敌人和获得的奖励都有一定的规律，用光标选中该地下城，屏幕下方的信息条就会显示相关信息以供参考。

地下城的攻关方式跟以前相同，依然是下潜式。第一次进入新的地下城都是从1层开始。玩家会先与正常角色进行对战，这就是在地下城中前进。用高HITS数的招式攻击对手，能够加快前进的步伐，当前层数也会随时显示在战斗画面倒计时的下方。每击败一个正常的对手，玩家角色的体力都会得到10%的回复，并获得一个技能。每当前进至20的倍数层时，当前战斗就会强制中断而进入BOSS战，玩家也会回复50%的体力。BOSS是经过各种强化的角色，一般数值都极高以及附带各种特殊能力。将其击倒后即可获得一本魔导书。注意BOSS战后的剩余体力槽会回复10%后直接带入下一场正常战斗，因此不要觉得打倒了BOSS就可以松一口气。

本作中每个地下城都是固定100层，也就是固定打5个BOSS。击倒第5个BOSS后即视为突破地下城，玩家可以正式获得这次闯关中所有的魔导书和技能作为奖励。如果在中途被击破，则会失去之前获得的所有技能和魔导书。

头目连战地下城

本模式的最终目标，就是击破盘踞在此的32个超强化角色。这里的BOSS只能依次挑战，同时可挑战BOSS还跟其他的地下城挑战进度挂钩。完成全部8个地下城攻略即可挑战全部BOSS。这里的BOSS能力数值方面极强那是毋庸置疑的，关键是每个BOSS还持有各自特殊的专用技能，例如白面（HAKUMEN）可以无限放AH，莉琪（LITCHI）可以封锁我方的OD与Burst。想要击破他们，除了本身实力需要过硬外，角色的培养力度也非常重要，还得根据每个BOSS的特点制定不同的战术。

快速星模式

与同类游戏中的竞速模式有所区别，本模式的计时方式采用倒扣制。玩家的角色在该模式下不会损失体力，但是被对手击中会减少时间。对应的，在对战中达成特定条件就会增加时间，例如用DD、EA攻击对手，或是连段威力超过2000，打出CH等等。最终比较通关后的剩余时间，来与其他玩家分出高下。

游戏分为三条挑战路线：A路线要求玩家在180秒内击倒16名对手，B路线要求玩家在180秒内击倒32名对手。这两条路线的AI强度都不高，只要玩家正常攻略，打得熟练一些基本不是问题。而最难缠的C路线要求玩家在90秒内击倒32名对手。C路线下对手的AI都是最高级别强度，不熟悉的时候难免被打得满地找牙。不过C路线的加分奖励类型也是最多的，为了帮助玩家顺利度过白金路途中的这一难关，接下来为大家推荐一下笔者个人心得。

人选方面，要尽量选择满足以下特征的角色，越多越好：a.连段伤害高但构成短（打得快）的角色；b.DD裸放也容易命中的角色；c.连段结束之后便于多择压制的角色；d.持有强力无敌技或突进技的角色。笔者比较推荐的角色有加气快的照美（TERUMI）、以及攻击范围大，DD性能好的Es。当然玩家选择自己用得最熟练的角色也不是什么大问题。

战斗之中，记住不要去跟对手打立回，这不是跟AI应该做的事。玩家的基础思路非常单纯，放倒→压制，无限重复即可。加时间比较多的行动主要是DD终结、AH终结和EA命中。开场后找到机会命中对手，如果OD已经加满，不要犹豫立刻带入OD连段，并且用EA收尾，这样不仅加了时间，更重要的是还能有效利用活性状态来提升OD回复速度。HG不要用来放防御反击、RC取消或是CT崩防，全部用在DD超必杀技上。特别是终结技部分，被对手用Burst炸开之后，起身立刻放高性能的DD技，AI十有八九都会吃，这样就能赚取更多的时间。如果不慎被对手拉开距离，请用突进技去莽，这是最快能够找回主动权的方法。

最后总结一下，对局中尽量完全压制对手，开局有EA的机会就立刻放，利用活性状态来提升OD回复速度，终结尽量用DD。只要能稳定完成这些要点，相信过关并不是难事。

NETWORK

网络类。首先要选择“连接到NETWORK MODE”，让游戏连接上网络后，才会出现下级选项。下级选项分为等级配对、玩家配对、线上大厅、排行榜、编辑D-Code、我的房间设定、PlayStation@Store、论坛和玩家清单。

等级配对

每次启动游戏初次进入该模式，系统会要求玩家预先选定一名使用角色。与前作不同的是，本作中玩家的网络段位再次变回了角色绑定。一开始需要先打10场定级赛，根据玩家的胜率和对手的强度来认证玩家的初始等级。选好角色后进入下级菜单，里面共有5项选项。

搜寻：按照事先设定好的条件搜寻对战对手。

报名：按照事先设定好的条件报名参战，同时自己可以玩其他大部分的模式。有人搜寻到自己的话，会弹出小窗提示。

指定搜寻条件：可以设定报名方式、设定地区、玩家等级、通信速度限制、比赛完成率、使用平台以及是否允许SHARE功能。其中报名方式分为使用视窗连络和快速；设定地区分为任意和只限同一地区；对手等级分为跟自己差不多、比自己强和谁都可以；通信速度限制分为4档不同的速度和谁都可以；比赛完成率分为谁都可以和只限较高的人；使用平台分为任意和只限PS3/PS4。SHARE功能则是代表玩家是否允许对手直播与自己的对战。

选择角色：更换参加等级配对的角色。

阅览履历：查看对战过的对手的情报。

玩家配对

不影响自己网络段位，能够自由邀请其他玩家或进入其他玩家的房间对战。适合朋友之间的对战。

创建房间：建立自己的房间，可以详细设定各种条件。其中值得一提的是“房间类型”的设定，“对战&观战房间”是传统的两人对战，其他人一起观战的模式；“全员乱战房间”是房间中所有玩家可以两两捉对同时对战的模式；“训练房间”是邀请对手一起进入训练模式；“影片观赏房间”无法对战，由一名玩家播放录像，其他玩家可以一起观看。而且这些设定都可以在房间建立以后更改，非常方便。不过本作删除了前作大受好评的组队战房间，扼腕叹息。

搜寻房间：设定条件搜寻房间。选择最后的关键字，输入朋友给出的密码，就可以直接搜索到朋友的房间。

阅览履历：查看对战过的对手的情报。

确认邀请信：确认朋友给自己发的对战邀请，可以直接进入朋友建立的房间。

线上大厅

操作	作用
左摇杆 / 方向键	角色移动
□	查看当前大厅玩家列表
△	使用脸部图示（发表情）
○	启动机器
×	变更角色移动速度
R1	使用定型文发言
R2	改变对话窗口大小
L1	打字发信息
L2	快捷信息或脸部图示
OPTIONS	调出大厅菜单

下分日本、亚洲、北美和欧洲共计 8 个世界（服务器），一般各自地区的玩家就选择各自区域的世界聚集、对战。选好世界后还要选择进入的都市，其中最上方的初学者用都市“鸟舟”仅限一定段位以下的玩家进入。例如笔者目前为 5 段，就已经无法进入该都市。选好都市后再选择下属大厅，即可进入。

大厅为可视化区域，进入之后玩家可以操控自己的虚拟人偶四处走动，直观地与对手进行互动。玩家在大厅中主要可以做两件事：对战与抽扭蛋。想要离开大厅时，可以从大厅中央的 EXIT 处脱离，也可以直接调出大厅菜单脱离。

对战：大厅仿街机厅样式打造，玩家来到机台面前按○即可与另一端的玩家展开对战。在机台上按 × 键可以离开机台。

抽扭蛋：大厅正上方有两排机器，红色机器为抽取玩家虚拟人偶和饰品；蓝色机器为抽取玩家图示、名牌和浮水印；绿色机器为抽取我的房间家具。左侧机器每抽 1 次消耗 100P$，右侧机器是大家喜闻乐见的“十连抽”，每次抽 10 个，消耗 1000P$。其中饰品可以在大厅菜单中选择“变更装饰”立刻更改。

排行榜

可以查阅自己的等级配对胜率、连胜数，以及各项模式成绩在网络上的排名。这个就不做过多说明了。

编辑D-Code

在这里可以编集自己的详细情报。这里大部分的要素都需要通过抽扭蛋来获得。编辑完毕后按下“反映设定内容”就能保存。

图示：代表玩家头像的图标显示。

VS 名牌：线上对战开始时显示自己信息的面板。

D-Code 名牌：D-Code 个人信息装饰面板。

D-Code 浮水贴：D-Code 个人信息装饰纹章图案。

虚拟人偶 & 饰品：在网战大厅和房间行动时的虚拟人偶及饰品。

称号：线上对战开始时显示在信息面板上的称号。

常玩的时段：显示在 D-Code 个人信息中，可以填写自己经常在线的时间，方便其他玩家寻找自己对战。

一句留言：线上对战开始时显示在信息面板上的个性签名。

我的房间设定

类似于大厅的可视化房间。房间中的基本操作与大厅相同就不再赘述。该选项下主要是设定房间的家装样式。另外初始配给玩家的房间为 S 型号，玩家可以消耗 P$ 购买更大空间的 M、L 型号。房间的主题可以在编辑界面中按下 OPTIONS 键切换。家具则需要在大厅抽扭蛋获得。

PlayStation@Store

直接进入本作的 PSN 商店购买付费 DLC。目前三名 DLC 角色中，Es 可以通过封入特典获得，素盏鸣尊（SUSANOO）可以通过完成故事模式主线剧情获得，只有麻衣必须付费下载。港服售价为 61 港币。

论坛

本作新追加的一项功能，类似于留言板。喜欢本作的玩家可以在此畅所欲言。玩家可以按下□键设定当前显示留言的类别、留言者和地区。不过大多数玩家利用这个模式，应该都是为了获得奖杯“突击！隔壁的对战风景”。将论坛模式切换为练习模式，选择任意留言进入，按下○键保存留言者上传的连段附件。接下来前往训练模式，将对手选择为留言者指定的角色，在练习菜单中选择“动作记录设定”里的最后一项“读取录影档案”，选择刚才保存的连段附件，然后让电脑播放，即可获得该奖杯。

另外将留言类别调整为房间的话，还可以用同样的方法下载其他玩家上传的房间布局，也值得一试。

玩家清单

可以查看与自己对战过的对手的 D-Code 情报。按方向键或左摇杆的←/→即可在优良玩家清单、恶质玩家清单、等级配对对战清单、玩家配对对战清单、大厅对战清单和招待清单中相互切换。选中某个玩家、进入其 D-Code 情报界面，按下 L1 键即可将其登录为优良玩家。这样就可以获得奖杯“这么可爱一定不是男孩子”。

COLLECTION

收集类。下分影片剧院、观赏模式和道具商店。

影片剧院：能够保存自己打过的对战录像，在这里随时回顾。录像保存的筛选可以在 OPTIONS 分类的“网络”中进行详细设定。由于录像保存数量有上限，随着对战场次增加，以前的录像会慢慢被覆盖掉，因此在“全部”的界面下对特定的录像按 R1，即可使其右侧出现“★”，将其永久保存至“我的最爱”界面下。

观赏模式：查看与购买游戏中的 CG、同人插画和影像。

道具商店：欣赏角色场测语音，以及解锁 BGM（解锁仅为 BGM 欣赏权，对战中的 BGM 无需解锁）。另外还可以花费 P$ 购买角色的追加颜色，以及诺爱尔（NOEL）的帽子版服装。角色系统语音依旧是付费 DLC 项目。

OPTIONS

游戏设定类。该分类下可以对游戏进行各种设定，就不一一阐述。其中“游戏”一项中的“暂停菜单”可以设定为“长按”，这样就能防止线下对战中误触 OPTIONS 键破坏对战节奏的问题。

家用机独占角色简单介绍

Es

基础战术

来自《苍翼异闻录》的女主人公，本作的初回版封入特典，亦可在 PS 商店购入。

正统的主人公型角色，无敌升龙、飞行道具、突进技、高性能中段技一应俱全，通常技的范围也可圈可点，D 系统也是直接攻击系＋设置系，属于几乎找不到弱点的万能型角色。非常适合初学者选用。

新手刚学习这个角色时，只要依靠她的大范围 C 系攻击就能欺负不少同级别的玩家。游戏中性能首屈一指的飞行道具也非常方便远距离下的牵制打法。不过想要进阶，就应当熟悉她的 D 系统攻击所设置的纹章性能。5D、6D、2D 和 JD 均可发出攻击设置纹章，纹章在残留一定时间后就会放出带攻击判定的爆发，而 Es 本体即可趁着这个时机发起攻击，或是利用这个爆发的攻击判定打出一些平时接不上的连段。纹章爆发的速度各不相同，按爆发速度排序是 5D ＞ 6D ＞ 2D ＞ JD，由于 D 系统可以直接攻击对手，因此可以穿插在平时的连携之中。对付一般的对手，5D →蓄力 214B 的连携就足够他们喝一杯了。在不熟悉的对手看来，Es 的攻击就像是连绵不绝一般，可以一直压制到你防御失误为止，非常难缠。

破防方面，配合 Es 的下段技 2B 和 3C 使用的，主要是 6A 和 214B 这两个中段技。214B 蓄力版虽然防御后 Es 有利，但发生速度并不理想，作为中段技恐怕很难发挥作用。不过 214B 即使命中也没有连段可以追加，因此 Es 的 HG 大多数时候都要用来 RC 以接续连段。另外 Es 的跳跃前方冲刺是本系列中难得一见的抛物线急降下式，配合背后判定强的 JC 和 JD，在地面连段中直接最速起跳前冲打个“补正切”（※）也是相当爽快的（对手可能会爆炸）。

※ 补正切：指故意中断确定连段后重新再打，重置伤害补正以追求更高的伤害的战术。

推荐技

Es 的连段平均伤害不算高，因此活用她强力的通常技多次命中对手才是胜利的关键。其中可以轻易打逆向的跳跃前冲刺 JC 是需要重点练习的操作。

・JC

空中的主力招式，攻击范围大，发生速度快，配合跳跃前方冲刺也可以轻松打逆向，可以说是空中攻势的起点。

・5B

横向判定适中，发生速度优秀，收招硬直小，地面压制的核心技。确认命中之后可以稳定带入至 3C 为止的连段。

・6B

头属性无敌的对空技。对前方范围大，可以抓对手起跳或 44 急退动作，攻击高度亦可圈可点。在立回中有着相当重要的功效，负责将逃往空中的对手硬生生拉回地面。后接 214B 可以带入连段，不过根据命中时高度也有接不上的可能性。

・214B

破防主力中段突进技，混在地面连携中突然使用有极强的迷惑性，即使被防也不容易遭到确反。确认触碰到对手后可以立刻 RC 取消，命中则带入连段，被防也可以保持优势多择压制。另外，偶尔可以混入 214A 直接择摔技。

・236B

地面连携核心技。当对手开盾防御 Es 的 5B 或 5C 等招式，被推出两个身位左右的距离时，可以直接出一发。236B 版的飞行道具发动速度慢，出手后在原地停留一段时间再急速前进，因此当对手在地面防御这招之后，势必将主动权再次让给 Es，Es 就可以轻松展开下一轮的压制。平时的地面立回中多用用也有很好的效果。

・214D

必杀技强化 Buff，发动后 HG 上方会出现一个蓝色强化图标。强化图标存在之际，Es 的下一招 214B/ 蓄力 214B、214C/214C214C 和 623C 会得到强化。强化图标在发动对应强化必杀技或自身受创后会消失。强化版必杀技可以让 Es 的破防、压制能力上升一个台阶，特别是强化 214B 命中后直接就能带入连段，被防也是有利，相当凶残。

应用连段

・5B > 2B > 5C > 3C > 214C214C
备注：地面基本连段构成。无论是怎样的招式带入都可以这样打来稳定终结。
・前方摔技 > {5B > 3C > 5D（1hit）> 蓄力 214B}×2 > 3C > 5D（1hit）> 蓄力 214B > 3C > 214C214C
・后方摔技 > 蓄力 214B > 5B > 2B > 5C > 3C > 214CC
・空中摔技 > 5B > 5C > 2C >（hjc）JBB >（jc）JBB > JC > J2BBB
备注：摔技后基础连段。前方摔技后的连段通称为 214B Loop。
・6B > 214B > 5B > 5C > 2C >（hjc）JBB >（jc）JBB > JC > J2BBB
备注：6B 对空连段。

・【对手版边】5B > 2B > 5C > 3C > 214C214C > 5B > 2C > JC > JD（挥空）>（对手最速受身并防御）> 5B > 2B > 2C > 前跳 JC/3C（中下二择）>（JD 纹章爆发命中）
备注：版边设置纹章后的强力起攻。对于没有无敌技的角色来说相当可怕。因为纹章爆发攻击独立于 Es 的行动以外，因此即便没择中也是优势，可以继续压制。
・【反击状态】3C（CH）> 5D（1hit）> 蓄力 214B > {5B > 3C > 5D（1hit）> 蓄力 214B}×2 > 3C > 5D（1hit）> 蓄力 214B > 3C > 214C214C
备注：确反升龙等招式用的连段。注意贴版边后本连段不成立，要迅速切换为上面一条。
【自身体力 100%】3C > COD > 3C > 5D（1hit）> 蓄力 214B > 5B > 2C > EA
备注：开场抢血用的 OD 连段。如果体力降低导致 OD 槽还有剩余，可以打 214B Loop 来延长连段。

素盏鸣尊（SUSANOO）

基础战术

素盏鸣尊，照美的完全体，在故事模式主线流程通关后解放，亦可在 PS 商店购入。

该角色属于重型角色，行动颇慢，劲道十足，是偏爱力量型角色的玩家的不错选择。但同时由于有极其特别的 D 系统“武神”，需要玩家培养独特的连段意识。在每小局开始的时候，素盏鸣尊的必杀技只开放了一个，即“1 式”236A，其他 7 式的必杀技都是锁住的状态，需要通过通常技触碰到对手，以此来调整必杀技的选框位置（显示在 HG 的上方），然后使用 5D、2D、6D、JD 触碰对手，来解锁选框当前所在位置的必杀技（4D 没有攻击判定，只要发动即可解锁）。另外不光是解锁，“1 式”、“3 式”和“4 式”在已经解锁的状况下再次解锁，会获得性能上的强化。

立回方面，玩家要通过在牵制战中表现优秀的 5B，2A，2C，JC 等招式摸到对手，根据战况逐渐解锁自己的必杀技，然后根据当前已解锁的必杀技临时制定新的战术打法和调整连段选择。这是只有在使用素盏鸣尊时才需要专门培养的意识。此外，素盏鸣尊与其他角色不同，打连段的时候要尽量注意调整连段中的 HIT 数，以达到操纵解锁自己想要解锁、或是当前战况需要解锁的必杀技的效果。虽然连段的难度不高，但对使用者的临场判断能力有着相当的考验。而在战斗中逐渐全方位强化自身的能力，略有一种在玩 RPG 的成长感觉。对这个方面有爱好的玩家可以尝试挑战此角色。

推荐技

素盏鸣尊的招式发生速度放眼整个系列都属于极其慢的一档，所以要尽量避免与手快的角色抢发生速度。但他的通常技攻击距离和持续时间都还不错，所以把握好自己的距离，提前挥出招式等待对方撞上来是不错的选择。

・5B

判定够远，发生快，自己的受创判定靠后，几乎可以连携到任何的 B 和 C 系通常技，这些性能注定了这一招是素盏鸣尊使用率最高的通常技。

・6B

发生慢的两段重拳，会让素盏鸣尊自身前进一小段距离，是没有第一时间冲刺的素盏鸣尊常用的保持压制距离的招式。二段被防后自身仍有利，并且可以连携到中段的 6C 和下段的 3C，作为破防的手段也不错。此外这招对应 FC，并且自身威力大，是大火力连段中的重要组成部分。

・2C

头属性无敌的二段招式，在对空方面发挥着出色作用。也由于其一、二段都可取消出 6C、3C 或是其他必杀技，并且被防也可以跳取消，因此和 6B 一样也能作为压制中的多择准备招式而使用。另外还可以根据解锁选框的位置来决定要不要出完第二段攻击，用以调整解锁选框的位置。

・6A

发生非常快、瞬间达到屏幕端的飞行道具，不管对方发射什么级别的 1hit 飞行道具，都能用其抵消。也就是说这招可以抵消掉 TAGER 辛辛苦苦攒出来的电磁球，但也会输给 KAGURA 的“螺旋丸”这样的多段飞道。另外这招命中或被防后均可用 4D 取消，是用来快速升级 1 式的方式之一。而且有这一招的存在，使得短腿的素盏鸣尊在面对躲在远处搞小动作的那些角色有了一战之力，例如小椿（TSUBAKI）拉开距离之后的蓄力，看到之后 6A 打断，4D 取消，然后接近过去肉搏。但要注意这招不取消之后的硬直非常大，被人猜到从空中跳过来的话是非常危险的。

・3C

连续的下段两段扫腿，对于 2A、2B 都不是下段的素盏鸣尊来说是非常珍贵的下段招式，并且在第一段时就可以用必杀技取

消，与中段的214B、指令摔技的63214C、打乱动的214A搭配使用能给对手带来一定的麻烦。

・623C

“2式”升龙必杀技，全身无敌并且打击属性为弹属性。其实这个升龙的性能说不上多好，但它是抢招困难户素盏鸣尊的救命稻草。所以对上压制能力极强的角色时，优先解锁这一招是稳妥的选择，而本身它是2式，解锁难度不大，初始状态下5B5C5D不管被防还是命中都可解锁。

・236B

“5式”下段多Hit突进必杀技，命中后最后一段可以jc。它更多的是用于提升版中的火力和搬运距离，不过偶尔也弄客串择下段的职责，因为动作与2D有些相似，所以能让那些防完一段就急着反击的对手吃瘪。但被完整防住了的话就老老实实接受被打一套的惩罚吧。推荐优先解锁的招式之一。

・236D

作为排在最后的“8式”，这一招的性能对得起它的位置。近乎全屏的攻击距离，并且是版边高火力连段的重要构成部件，都是它值得优先解锁的理由。前面需要8HIT的连段或是压制，不过有调整HIT数的习惯之后也不是很难达成。此外这招虽然霸道但也不能无脑使用，否则将会被空中冲刺过来的对手痛打一顿。

・236236D

236D的超强化版，范围更大，威力更高，并且自身无敌，可以作为全屏抢招技和连段收尾技使用。可惜这么厉害的超杀并不能随心所欲地使用，而是需要先解锁“8式”后才可使用，这样是不是又多了一个优先解锁“8式”的理由呢？

应用连段

・5B > 5C > 5D > 2D > 236A

备注：对全角色任意位置任意姿势都成立的基本连段，解锁槽初始状况下可以解锁“2式”。

・5B > 5C > 5D > 6D > 蓄力CT > 5B > 2C（2hit） > 6D > 236B >（hjc）JBJC（2hit） > JD

备注：5B起手只要连段中打的5D是解锁了任意招式的，那么第二个6D一定能解锁“5式”，之后的空连完成后能解锁好用的中段必杀“4式”，25%的能量消耗拥有近4000的伤害，是版中非常优秀的连段。美中不足的是这个连段的CT蓄力后的5B对一小部分角色不成立。

・【2C命中空中的对手】（5B >）2C >（jc）JB > JC（1hit）>（jc）JB > JC（2hit） > JD

备注：基本的对空连段，各种摔技之后也能这么接。理论上2C空连最后的JD可以通过增加JA等方式解锁任意必杀技。因此建议在2C两段击打过程中，确认一眼当前解锁框所在的位置，然后根据需要调整连段，解锁自己想要解锁的必杀技。

・【对手版边，需先解锁8式和2式】5B > 5C > 236D > 5B > 6B > 6C > 2C(2hit)> 623C > 2C(1hit) > 5D > 6D > 236D > 3C

备注：版边的高火力连段，无消耗能达到4500的火力，最后的236D也可以替换为236236D，进一步提升威力，终结对手。

麻衣（MAI）

基础战术

来自外传漫画《Remix Heart》的主人公，只能在PS商店购入。

有着不同于其他角色的独有派生系统，按照一定的顺序输入A、B、C键，能够使出不同的派生技，这些攻击即使不触碰到对手也能直接派生。不过相对地没有其他角色的通常连续攻击顺序，需要玩家花一段时间来习惯。通常技自身的性能均可圈可点，必杀技虽然少但基本保证实用价值。超必杀技性能比较弱是一个短板，实战中不能过于依赖。以下是麻衣的所有派生技列表，采用“无双”式命名，例如【A2】的意思，就是指派生第二段输入A指令使出的招式。【A2,C3】的意思，就是指派生第二段输入A指令，接下来派生第三段输入C指令使出的招式。

派生种类	派生指令	派生构成
A2系派生	5AAA/5BAA	5A/5B → A2 → A2,A3
	5AABBBB/5AACCCC	5A → A2 → A2,B3/A2,C3
B2系派生	5AB/5BB	5A/5B → B2【长按B键保持架构】
	5A4B/5B4B	5A/5B → B2【输入4B入构则取消B2的攻击判定】
	5AB8A/5ABA/5AB6A	5A → B2 → B2,8A3/B2,A3/B2,6A3
C2系派生	5AC/5BC/5CC	5A/5B/5C → C2
	5ACA/5ACB/5ACC	5A → C2 → C2,A3/C2,B3/C2,C3【C2,C3可连打】
2C2系派生	2AC/2BC	2A/2B → 2C2

推荐技

麻衣的攻击方式均为派生，但是派生技之间缺乏强力的二择，因此用好单招的性能带入连段是相当重要的。

・5D/JD

投枪飞行道具。按下之后麻衣会先摆出投掷姿态，然后再将长枪按照原有路线掷出。在长枪飞行过程中再次按下D键，长枪会立刻锁定对手当前位置，突然转向再次进行直线攻击。在投掷姿态中可以长按D键蓄力，此时推动左摇杆或方向键可以改变初始投掷轨道。蓄力到最大的时候，长枪在初始轨道上变为防御不能技（盾防也不可防御，不过按D键追踪后失去破防性能）。这一招在远处牵制性能极佳，对于擅长在远处搞小动作的角色来说具有极强的威慑力，即使被防也能阻止对手的行动节奏。不过在中距离下就要慎用，毕竟被防之后麻衣有一段时间无法行动。而且长枪转向时追踪对手位置也只是一瞬，对于正在高速移动的对手，根据转向的时机和角度，也有可能发生无能为力的状况。因此招式虽好，但也不能完全过信。

・JC

空中立回和切入对手领域时的主力技。对身后也有极佳的判定，发生速度也不错，相当实用的可靠招式。

・2C

主力对空技，虽然没有头属性无敌，但胜在发生速度快，高度和长度都不错，被防也可以跳取消消除破绽。只要在攻击距离之内，遇事不决先出一个2C总没错。惟一的缺点是挥空后硬直较大，在对空的时候要千万小心对手以二段跳骗挥空。

・5C

FC对应技，发生速度也不错，持续时间较长。连打也可以派生

至 C2，因此基本属于无破绽的招式。平时中距离摸奖，打乱动都是很不错的。要注意连打过多进入【C2,C3】的话，可能有被对手从空中反制的危险，需要小心。

・C2,B3

立回中的主力中段技，发生速度虽然慢，但对手防御以后麻衣可以获得 7 帧有利，基本上做什么都可以。趁对手倒地之时，挥空 AC 快速派生至此招，也可以直接择中段。对于知晓麻衣原本没有直接中段的对手来说，能够趁虚而入。

・A2

立回中的主力牵制技。以 5B 派生进入 A2，确认命中后直接代入 A2,A3 > 236B 的连段，被防御后可以起跳消除破绽并保持压制。另外【A2,C3】是下段飞道判定，对于留神防御强力中段的对手来说，快节奏下也有出人意表的功效，后续可以接上 236A 保持压制，也可以直接 236B 在版边带入连段。

・236A

强力中距离突进技，发生速度快破绽小，进攻节奏快的情况下甚至在对手还没反应过来的时候就能立刻进行下一波攻势。这个必杀技严格来说应该是 236 指令后派生的 A，因此如果不输入攻击按键，麻衣还可以直接以 236 的特殊步伐靠近对手，给对手带来极大的压力。通常是跟在【C2,C3】被防御后用来打对手的抢招，或是直接靠近持续下一波攻势。开场距离突然来一发也很有压力，基本上可以 100% 逼到对手开场起跳。

・222D

麻衣的两个超必杀技——236D 并非 1 帧无敌，214D 虽然是 1 帧 GP 性能，但出手慢会被对手发动 RC 防住。两招被防御后都是反击大确反；236C 虽然兼职升龙的性能，但也不是 1 帧无敌；2C 也没有头属性无敌。因此她是一个抗压十分弱的角色，被压制的时候脱困一般都只有靠 CA。222D 虽然是只有 1 发的 AH，但实际上却是麻衣惟一一招 1F 进入无敌的招式，越是了解麻衣弱点的对手，越有可能被此招趁虚而入。

应用连段

・{C2 > C2,C3（连打）}/{5A > A2 > A2,A3} > 236B

备注：恐怕是最常用的两套地面连段。立回中 5C 摸奖、【C2,B3】择中段命中后前冲 5A > C2 都可以带入前者。

・2C >（jc）JBJC >（jc）JBJC > J214B（RC）> 前冲 2C >（jc）JBJC >（jc）JBJC > J214C

备注：在连段起手成功率极高的 2C 后，用 RC 追加伤害的连段。整体伤害可以提升到 3000，务必要熟练掌握。

・全类型摔技 > 强化 214C/ 强化 J214C > 5C >（jc）JBJC >（jc）JBJC > J214C

备注 :214 系必杀技的强化是指麻衣跳到最高点时再输入攻击键，成功的话接下来的突刺攻击就有二段判定。顺便一提，强化版突刺被对手防御第二段震荡波判定时，麻衣大概有 3 帧左右的有利。

・【自身体力 100%】5B > C2 > COD > 2B > 2C2 > 236B > 前冲 5C > EA

备注：开场抢血用的 OD 连段。

・【对手版边】236B > 2B > 2C2 > 236A > 5A > A2 >（A2,A3 > 236A > 5A > A2）>（jc）JBJC >（jc）JBJC > J214A

备注：版边实用连段。括号中的部分是 236B 前面基本没怎么打才能接上的。最后的收尾用 J214C 威力高一点点，但 J214A 的有利帧数会更多，更方便起攻。

・B2,8A > 5A > C2 > C2,A3 > 5D 派生 D（2hit）> 236 移动 > 5C >（jc）JBJC >（jc）JBJC > J214C

备注：版中中段始动的连段。注意 B2,8A 被防是确反。另外如果 B2,8A 击中空中的对手，或是直接打成 CH，那么后续连段也无法成立（很奇怪）。玩家可以将后面改成 5A > A2 >（jc）JBJC >（jc）JBJC > J214A。

奖杯攻略 Ⅰ

奖杯总数	53	铜杯	42	银杯	8	金杯	2	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	20 小时
在线奖杯	有
最少通关次数	故事模式 1 次 街机模式 1 次
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	有双手柄为佳

白金路线

❶完成故事模式的全部剧情，参照物为达成率 100%。

❷选择一名主力角色，完成其教学模式的所有战术指导，获得奖杯“突击！！格斗游戏学院”。

❸进入挑战模式，使用该角色完成其全部挑战连段，获得奖杯“苍炎之挑战者”。（如果无法完成，推荐角色为素盏鸣尊和 Es。）

❹使用该角色通关街机模式一次，对战模式下获得 Normal 难度一胜，完成分数挑战模式全项目，以及快速星模式全项目。

❺在深渊模式攻略 8 个地下城（头目连战地下城可以不打）。

❻使用擅长的角色进行线上等级配对战，完成十场顶级赛后达成初段以上评级，获得奖杯“成为了初段…”，并保存一场录像。

❼进入线上大厅，发一次表情，说一句定型文，最后获得一场战斗的胜利。接下来去扭蛋机的位置抽几次道具，建议每样来一次十连抽。

❽在编辑 D-Code 选项中，改变自己的图标、信息面板、称号、虚拟人偶和饰品，获得奖杯“美貌是怎样炼成的”。

❾在我的房间设定中编辑自己的房间，随便改造一下即可，获得奖杯“通过工匠的 Before After”。

❿在玩家配对中自己创建房间，获得一次胜利，获得奖杯“像家一样的舒适感”。

⓫进入玩家清单，将任意对战过的玩家登录为优良玩家，获得奖杯“这么可爱一定不是男孩子”。

⓬参照后文的奖杯列表，获得除银杯“点下插图按钮”、铜杯“不许告诉别人”、铜杯“选择最喜欢的颜色！”和铜杯“买了这么多的家具，依然无法满足我”以外的所有奖杯，顺便赚取 P$ 点数。

⓭参照后文的奖杯列表，获得“点下插图按钮”、铜杯“不许告诉别人”和铜杯“选择最喜欢的颜色！”。

⓮进入线上大厅，不断进行家具十连抽，抽到获得“买了这么多的家具，依然无法满足我”为止。至此获得白金奖杯。

神所观望的梦（白金）

取得条件：获得其他所有奖杯

突击！！格斗游戏学院（铜杯）

取得条件：在教学模式中完成一个角色的所有战术指导

格斗游戏第一步（铜杯）

取得条件：完成教学模式

奖杯说明：可以设定 FN2 键，配合 OPTIONS/START 键一路跳过。

● REC（铜杯）

取得条件：训练模式下设定 FN1 和 FN2 按键，录制并重播任意行动

突击！隔壁的对战风景 铜杯
取得条件：训练模式下对其他人的按键履历使用播放功能
奖杯说明：参考前文的“论坛”一项。

这种刺激，简直就是爱！ 铜杯
取得条件：挑战模式达成 10% 以上的完成率

苍炎之挑战者 银杯
取得条件：挑战模式下任意角色达成 100% 完成率

这就是完美结局！ 金杯
取得条件：完成故事模式的主线剧情

The Beginning of the end 铜杯
取得条件：完成故事模式第 1 章

Phantom of Labyrinth 铜杯
取得条件：完成故事模式第 4 章

Nightmare Memory 铜杯
取得条件：完成故事模式第 7 章

The Requiem 铜杯
取得条件：完成故事模式第 10 章

看起来是赠品，这可是本篇的 ... 铜杯
取得条件：完成故事模式的所有支线、搞笑剧情

目标：BB 达人 银杯
取得条件：用语集中解锁全部词汇
奖杯说明：完成全部故事模式后直接打开用语集即可获得。注意在故事模式中第 1 章开头处，一定要选择回顾以前剧情的选项，否则无法解锁本奖杯。

在街机上请您多多关照 铜杯
取得条件：通关一次街机模式

Yo,buddy.You still alive？ 铜杯
取得条件：对战模式下获得 Normal 难度以上的一场胜利

魔导书收藏家 铜杯
取得条件：深渊模式获得 50 本魔导书

技能收藏家 铜杯
取得条件：深渊模式获得 30% 的技能

爱读者 铜杯
取得条件：深渊模式下魔导书的熟练度达到 MAX

我的等级没有一丝后悔 铜杯
取得条件：深渊模式下玩家等级超过 50 级

初次提取魔导 铜杯
取得条件：深渊模式下在魔导书上提取技能

喂，前面可是『地狱』啊。 铜杯
取得条件：深渊模式完成第 1 ～ 3 个地下城

苍之魔导司书 金杯
取得条件：深渊模式完成全部 8 个地下城

哇 ... 我的分数、太低了 ...？ 银杯
取得条件：分数挑战模式下完成所有路线

速度不够啊 银杯
取得条件：快速星模式下完成所有路线

这是场好比赛 ... 铜杯
取得条件：影片剧院模式下重播玩家与他人的对战录像

点下插图按钮 银杯
取得条件：观赏模式下开放所有特别来宾插图

Thank you for playing 铜杯
取得条件：观赏模式下观看游戏职员名单

不许告诉别人 铜杯
取得条件：物品店中播放 1 个场测语音（需要购买）

选择最喜欢的颜色！ 铜杯
取得条件：物品店中购买任意角色的追加颜色

Well Played！ 铜杯
取得条件：网络模式下在等级配对战中获得胜利

成为了初段 ... 银杯
取得条件：网络模式下在等级配对战中获得初段段位
奖杯说明：等级配对战必须打满 10 场才能获得段位评级。只要不是输得太厉害，一般都能获得初段评价。

像家一样的舒适感 铜杯
取得条件：玩家配对战中，在自己的房间对战取得胜利

通过工匠的 Before After 铜杯
取得条件：编辑改造自己的房间

超人变身！ 铜杯
取得条件：网络模式下在线上大厅里使用脸部图示（发表情）

不能在主场输的比赛！ 铜杯
取得条件：网络模式下在线上大厅中对战获得胜利

不停地讲 BB 故事 铜杯
取得条件：网络模式下在线上大厅中发定型文

美貌是怎样炼成的 铜杯
取得条件：在编辑 D-Code 选项中，改变自己的图标、信息面板、称号、虚拟人偶和饰品

这么可爱一定不是男孩子 铜杯
取得条件：网络模式下追加优良玩家清单
奖杯说明：参照前文的“玩家清单”一项。

买了这么多的家具，依然无法满足我 铜杯
取得条件：收集 50 个以上的家具

刹那的瞬间 铜杯
取得条件：完成 10 次瞬间防御

防御破坏者 铜杯
取得条件：成功使用 10 次防御崩溃
奖杯说明：利用防御崩溃技即可简单达成。

怒首领虫大往生 银杯
取得条件：成功完成 100 连击数
奖杯说明：选择亚拉酷泥（ARAKUNE），在 100%HG 时发动 OD，然后打出连段 236236C×2 即可获得。注意该奖杯限定 1P 位置，且不能在训练模式中获得。

拜拜！ 银杯
取得条件：打出 10000 以上伤害的连段
奖杯说明：在深渊模式下培养过攻击力的角色，很容易就能达成该目标。注意该奖杯限定 1P 位置，且不能在训练模式中获得。

命运之力 铜杯
取得条件：命中 10 次超必杀技

TRUE-BLUE 铜杯
取得条件：命中 10 次一击必杀技

GIGAAA DRIVEEEE FINISHH！！ 铜杯
取得条件：命中 10 次 OD 超必杀技

但是我拒绝 铜杯
取得条件：完成 10 次解摔

就这样结束吧！ 铜杯
取得条件：命中 10 次 EA

突然间的取消 铜杯
取得条件：完成 10 次 RC 取消

FINISH HIM！！ 铜杯
取得条件：命中 10 次致命反击

看起来这么简单 铜杯
取得条件：成功防御 10 次中段技

如果放弃了，觉得对战就挺轻松 ...？ 铜杯
取得条件：完成 10 次超反击

文 三味线 美编 咕噜

刀剑神域 SWORD ART ONLINE -虚空幻界-

PS4 PSV

刀剑神域 虚空幻界	BNEI	动作角色扮演
刀剑神域 虚空幻界		中文版
2016年10月27日	本地1人、在线2~4人	对应年龄：15岁以上
下载版售价为PS4：479港币、PSV：399港币		无对应周边

超人气轻小说《刀剑神域》如今依旧活跃在ACG界当中，发展得越来越好，保持着每年一作的强劲势头。本作沿袭了系列前三作的“刷刷刷”传统，许多掉率极低的素材叫人抓狂，再加上强行谋杀时间的友好度系统，可以说没有上百小时，此游戏白金无望。就游戏本身的素质而言，本作无论是动作的流畅度还是系统研究性方面比起《失落之歌》都有所进化，战斗也变得更为紧凑爽快，抛去一些小瑕疵，本作还是值得一玩的，如果你本身就是《刀剑》粉丝，那么完全可以安心“食用”。

系统详解

基础说明

游戏操作

按键	功能（城镇）	功能（迷宫）
方向键↑	第一人称视角	切换连携对象
方向键↓	蹲下	切换连携对象
方向键←	开启表情动作清单	选择
方向键→	开启定型文清单	选择
左摇杆	移动	移动
右摇杆	镜头方向	镜头方向
L	切换屏幕右下角功能	呼出快捷行动面板
R	牵手	快速移动
□	选单（靠近角色）	普通攻击
○	交谈（靠近角色）	快捷行动
△	情感领域（靠近角色）	快捷行动
×	跳跃	跳跃
SELECT	–	呼出快捷行动面板
START	呼出菜单	呼出菜单
触屏	点赞（右下）/ 重置视角（按住L键右下）	点赞（右下）/ 锁定（左下）/ 拔刀或收刀（按住L键左下）/ 重置视角（按住L键右下）

角色名字对照

Asuna	亚丝娜
Silica	西莉卡
Lisbeth	莉兹贝特
Leafa	莉法
Sinon	诗音
Yui	结衣
Strea	斯朵蕾雅

Pilia	菲莉亚
Argo	阿尔戈
Yuuki	有纪
Klein	克莱因
Agil	艾基尔
Premiere	普蕾蜜亚
Kizmel	基滋梅尔

主菜单

按START键呼出主菜单。

名称	作用
EQUIPMENT	调整自身装备
SKILL	查看、习得武器的技能
PALETTE SET	技能设置
ITEM	使用道具
MAP	查看地图
QUEST	查看任务情况
FRIEND	查看角色情报
BUFF LIST	查看身上的附加状态
EVENT LIST	行动指引 / 事件列表
LOG	行动记录，战斗时可以查看到武器熟练度增加情况、怪物击杀经验等有用数据
OPTION	设置，可以调整文本显示速度、语音大小，以及桐人声音的开启或关闭
KEY CONFIG	按键简易说明
TUTORIAL	游戏说明
LOG OUT	登出游戏（自动保存）

角色能力

项目	说明
HP	角色生命值，清零后无法战斗
SP	角色技能值，使用战斗指令时消耗
DPS（损伤效率）	在相同的时间内可以对敌人造成的伤害量
移动速度倍率	角色移动速度，根据角色装备的重量有所变化，不过收起武器时不受装备影响
STR	力量，影响角色的攻击力
VIT	体力，影响角色的体力与防御力
DEX	灵巧，影响角色的攻击速度
AGI	敏捷，影响角色的闪避能力

关于存档

本作采用的是自动存档，在切换地图或者自主登出游戏（菜单中选“LOGOUT”）时会自动保存。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

设施

起始之城镇是玩家进行接任务、触发剧情、购物、约会等日常活动的主要场所，共分4个区域:转移门广场、商店街、瞭望台、湖畔公园。

转移门广场

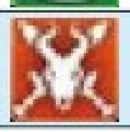
转移门广场的中央塔是前往大地图的惟一地点，中央塔旁边摆放着一张任务揭示板，玩家可以在此接受各种任务。此外，商店街也有任务揭示板，只不过两个揭示板一旁都有负责看板的 NPC，玩家在哪交付任务就会影响到哪个看板 NPC 的友好度。

随着剧情推动，转移门广场通往商店街、湖畔公园的两个入口会有商人摆摊，可以直接购买到武器、防具、饰品、道具，十分便利。

揭示板任务

玩家可以在转移门广场、商店街的揭示板处接下收集、讨伐任务，完成任务获得 Col（珂尔）和各种道具。随着剧情的推动，这些任务会不停增加，揭示板项目“ORDER”为可接任务、“RECEIVED”为已接任务、“REPORT”为交付任务。除收集与讨伐任务外，还能从个别

NPC 处接到特殊的 NPC 任务。建议讨伐任务一出现就全部接下，在推关卡、刷怪的同时完成，不仅节省时间，也补充了金钱和道具。

图标	说明
	收集任务，只要身上有足够的素材（任务说明的“目的”一项可查看），可以接下后立刻交付，完成后获得金钱奖励
	讨伐任务，讨伐指定敌人的任务。只有接受后才开始计算讨伐敌人的数目，无法像收集任务那样即接即交，完成后获得金钱与道具奖励
	NPC 任务，打开菜单的“FRIEND”项目，可以查看到来自 NPC 的短信，其中关于委托的信件可以选择“传送”进行回复，之后再与发件人对话就能接下特殊任务，完成后能拿到十分珍贵的素材，比如传说武器进化用素材“罪人的紫水晶”

商店街

城镇中功能最多的区域，这里可以使用的设施包括任务揭示板、武器店、防具店、冶炼商店、莉兹贝特武器店、旅馆交谊厅。商店街中间有河流经过，河上搭有小桥，这些设施就分布在桥两岸，其中任务揭示板、武器店、防具店、莉兹贝特武器店在一侧，冶炼商店、道具店、饰品店、旅馆交谊厅在另一侧。此外，这里的店铺可以买到黄金咖啡豆（800col），在组队行走时购买可增加同伴友好度。

武器店：可以购买或出售武器。随着剧情推动，店里可购买的武器数量逐渐增加，不过这些商店武器除了增加基础攻击力外没有任何其他的属性加成，并且价格不低，除非应急使用，否则不建议购买以及浪费素材进行强化。

防具店：可以购买或出售防具。随着剧情推动，店里可购买的防具数量逐渐增加，不过头部、身体部分的商店防具只有最基本的防御力加成。

饰品店：可以购买或出售饰品。随着剧情推动，店里可购买的饰品数量逐渐增加，不过属性一般且价格高昂。

冶炼商店：可以进行装备的强化与进化。

莉兹贝特武器店：随剧情推动后解放，与冶炼商店功能相同。

旅馆交谊厅：主人公的房间就在里面，可以进行角色外表调整（桌子）、装备整理（箱子），邀请好感度够高的角色一起度过时间。每次在床上休息过后，时间就会按照白天→晚上→白天的顺序推动，也即是说，休息两次就会度过一天。另外随着剧情解放，这里的一楼也能购买到装备和道具。

装备冶炼

冶炼可以强化装备、使装备进化，可以说是增强战斗力的重要手段。除了商店街的冶炼商店、莉兹贝特武器店外，在某些大陆的区域中也有一些营地 NPC 可以进行冶炼。

强化：耗费指定素材与金钱就能让冶炼 NPC 对装备进行强化，强化不仅能增强装备的各项能力值，还能赋予冶炼的专用技能，每一件装备都能强化成功 9 次，以“装备 + 数字”的形式显示。

进化：耗费指定素材与金钱能将武器进化成全新的武器。注意，能够进化的武器只有传说武器。关于传说武器的详情后文会单独作说明。

无论是强化还是进化，成功率与效果都和冶炼 NPC 的冶炼能

力、冶炼等级、冶炼技能直接挂钩。在冶炼界面，我们可以清晰看到 NPC 的冶炼等级和冶炼技能，每次冶炼完成，NPC 都会获得经验值从而提升冶炼等级，增强冶炼技能，而冶炼能力则以六角星图呈现，包括精密度（影响成功率）、技巧（影响装备能力）、成长性（影响冶炼等级）、博学（影响装备能力）、再利用（影响冶炼所需素材）。另外，冶炼技能可以在“技能清单”中查看。

下面列出营地冶炼场所的情报。

大陆	区域	NPC 冶炼等级	冶炼技能
奥尔多罗布大森林	迪姆瓦雷群居水域	11	直觉（提升进化材料的品质）、仓促作业（冶炼成功率 UP：大、赋予能力 LvDOWN、技能赋予率 DOWN）
	洛奇塔亚斜坡	17	中级强化（强化成功率 UP：中）、武器技巧（武器的冶炼成功率 UP）、骤降（冶炼成功率上限的 30%）
	露丰旧址	18	逆境（高等级道具的冶炼成功调整值 UP）、开眼（冶炼成功率 100%）、祝福（技能赋予率 100%×3 栏位）、例行程序（赋予能力 LvDOWN）
裘埃尔皮克湖沼群	艾莱达地热湖	27	复仇（冶炼失败后的成功率：UP）、稳健（冶炼成功率下限的 10%）、精密作业（技能赋予率 UP）、骤降（冶炼成功率上限的 30%）
	艾莱达地热湖（深处）	24	中级进化（进化成功率 UP：中）、工匠魂（高等级道具的冶炼成功率 UP）、逆境（高等级道具的冶炼成功调整值 UP）
	喜多荒湖	29	直觉（提升进化材料的品质）、觉醒（高等级道具的技能赋予率 100%×1 栏位）、性情不定（低等级道具的冶炼成功调整值 UP）
克尔多西几沙漠	乌尔答那沙漠 南侧	32	工匠魂（高等级道具的冶炼成功率 UP）、复仇（冶炼失败后的成功率：UP）、大力（赋予能力 LvUP）、迟钝（增益技能赋予率 UP）
	琉尔水源	35	精密作业（技能赋予率 UP）、祝福（技能赋予率 100%×3栏位）、高级强化（强化成功率 UP：大）
	盖瓦尔纳罗旧址	38	冶炼知识（赋予能力 LvMAX）、工程表（低等级道具的冶炼成功率 UP）、笨拙（技能赋予率 DOWN）
奥尔托勒要塞	奥尔托勒要塞 欧拉席翁崩壁区	43	复仇（冶炼失败后的成功率：UP）、高级强化（强化成功率 UP：大）、防具技巧（防具的冶炼成功率 UP）、骤降（冶炼成功率上限的 30%）
	奥尔托勒要塞 芙雷尔浸蚀区	46	性情不定（低等级道具的冶炼成功调整值 UP）、开眼（冶炼成功率 100%）、高级强化（强化成功率 UP：大）、武器技巧（武器的冶炼成功率 UP）

瞭望台

这里的店铺可以买到香蕉卡上达可丽饼（400Col）、黑巧克力（300Col）、刚出炉的大菠萝面包（300Col），在组队行走的时候购买可以增加同伴友好度。此外摇动站台上的摇铃也可以提升同行角色的友好度，同时这里也是经常能触发亲密会话的地点之一。

湖畔公园

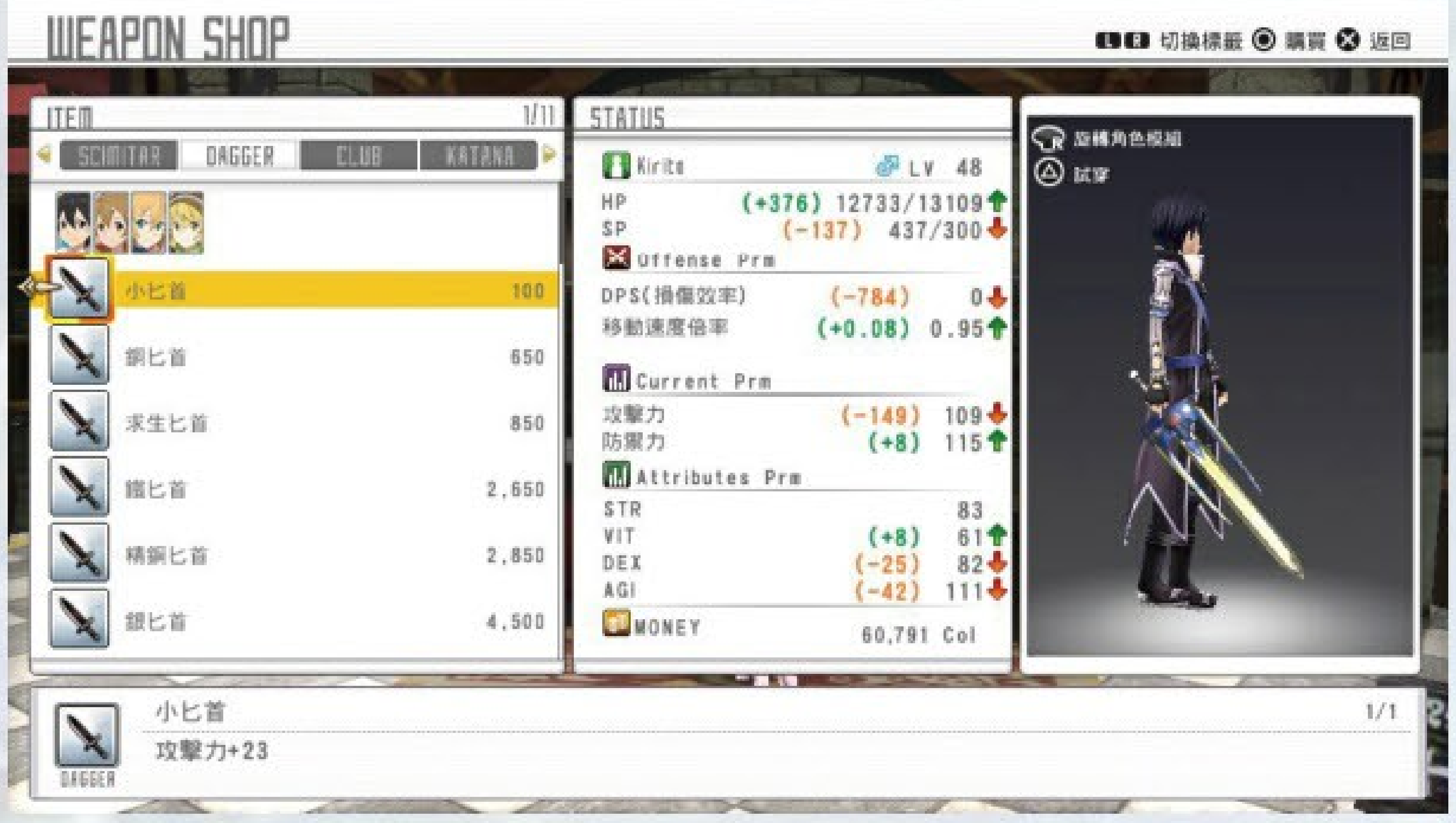
这里的路边小摊或店铺可以买到辣味热狗（300Col）、新鲜柠檬水（300Col）、西莉卡肉包店的肉包（200Col），这些食物在组队行走的时候购买可以增加同伴友好度。这里是经常能触发亲密会话的地点之一。

装备

武器

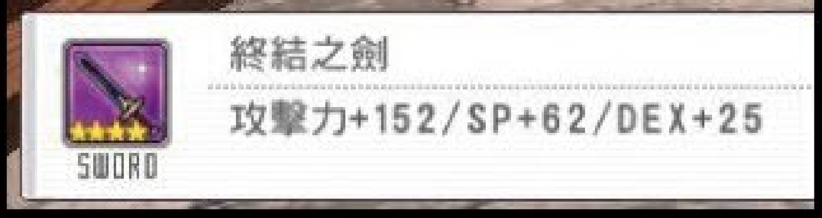
本作的武器一共有9种：单手直剑（SWORD）、细剑（RAPIER）、弯刀（SCIMITAR）、短剑（DAGGER）、单手棍（CLUB）、刀（KATANA）、双手剑（TWOHAND）、双手斧（AXE）、枪（SPEAR）。武器的获得方法包括：①商店购买；②迷宫中的红箱子；③击败HNM级敌人后出现的特殊箱子。

所有武器都能在冶炼商店或者迷宫中的营地冶炼NPC处进行强化。强化等级最高为9，即“武器+9”。进化功能则只有传说武器才能使用。



传说武器

传说武器在第五大陆奥尔托勒要塞地区开启后才能获得。传说武器除了自身拥有强大的属性外，还能进化成3种不同的形态。传说武器可以无限刷取，可以多刷几把送给队友。获得传说武器的宝箱都有强敌镇守。



类型	名字	获得场所	能力值	获得方法	备注
单手直剑	终结之剑	攻击力+152/SP+62/DEX+25	神兵待诏室	红宝箱	–
细剑	贝壳合奏	攻击力+146/SP+41/AGI+24	芙雷尔浸蚀区	红宝箱	–
弯刀	月光进击	攻击力+119/SP+39/AGI+16	哥迪亚水陷区	红宝箱	–
短剑	憎恨匕首	攻击力+171/HP+7200/VIT+11	贤人评议离宫	红宝箱	–
单手棍	疯狂重压	攻击力+112/STR+32/DEX+27	梅多司零落区	红宝箱	–
双手剑	个体分离	攻击力+190/DEX+12/AGI+43	禁忌升降机	红宝箱	–
刀	啃骨叉纹	攻击力+136/STR+14/DEX+23	贤人评议离宫	任务奖励	完成区域内所有绿圈任务后出现宝箱
双手斧	半月斧延展者	攻击力+151/STR+29/DEX+28	芙雷尔浸蚀区	任务奖励	完成区域内所有绿圈任务后出现宝箱
枪	突击之心	攻击力+156/HP+3000/DEX+12	哥迪亚水陷区	任务奖励	完成区域内所有绿圈任务后出现宝箱

※ 绿圈任务是随机出现的，有时无法一次全部完成，只能等待刷新，不过完成的任务会有记录，只需刷一次就可以了。

进化路线

本作只有传说武器可以“进化”，所有的传说武器都有3种进化路线，所需素材大体上相同。

进化路线	材料	备注
1	艾提麦纯矿石×1、呢喃的宝玉×50、爬虫类的龙胆鳞×10、雷葛摩纯矿石×3；雷葛摩纯矿石×10	【单手直剑】终结之剑进化：不净的结晶×25
2	艾提麦纯矿石×1、呢喃的宝玉×50、昆虫种的黄金翅×50、亚达曼特矿石×10、雷葛摩纯矿石×30、孕育黑暗的水晶×1、死灵类的不净魂魄×5；死灵类的不净魂魄×25	【单手直剑】终结之剑雪崩进化：不净的结晶×25
3	艾提麦纯矿石×1、呢喃的宝玉×50、昆虫种的黄金翅×50、亚达曼特矿石×10、雷葛摩纯矿石×30、罪人的紫水晶×100、恶魔种的遗骸×10、爬虫类的龙胆颚×20、寄宿光的结晶×10、不净的结晶×25	–

进化素材

进化素材大多掉率极低，甚至有些需要特定的方法才能入手。在迷宫中刷素材的时候，请务必带上“DROP药水（帕吉拉斯巨木深林的蓝宝箱刷取）”增加道具掉落率。

名称	获得方法
呢喃的宝玉	绿圈任务区域的杂兵都会低概率掉落，尽量选一些敌人多的任务，如果附近有其他任务区域，那么杀剩一只杂兵后，移动到其他任务区域可刷新任务
亚达曼特矿石	获得方法与呢喃的宝玉相同
孕育黑暗的水晶	击杀【加尔特布兰风蚀路】中的HNM敌人后掉落，可从【阿戴尔萨涅特管制塔 地下室】快速进入；【霍尔帕斯洞窟】最下方的任务区域击杀HNM敌人掉落
死灵类的不净魂魄	获得方法与孕育黑暗的水晶相同
恶魔种的遗骸	【阿戴尔萨涅特管制塔 上层】的红宝箱NM守卫会不断召唤杂兵，只杀杂兵
罪人的紫水晶	打开“FRIEND”列表，查看NPC的任务委托短信，选择“传送”回复，再与该NPC对话接任务
雷葛摩纯矿石	【阿戴尔萨涅特管制塔 上层】红宝箱左侧区域有许多飞行类敌人都会掉落
寄宿光的水晶	获得方法与雷葛摩纯矿石相同
爬虫类的龙胆麟	【托利蒙朵拉格尔山道】最右下角的绿圈任务区域中杀龙获得。技巧：只杀龙不杀蜘蛛，利用附近的任务区域刷新任务，循环杀龙
爬虫类的龙胆颚	获得方法与爬虫类的龙胆麟相同
昆虫种的黄金翅	【独立瀑布水源】最右边的绿圈任务区域中杀蜜蜂刷取。技巧：故意杀剩1只蜜蜂，利用附近的任务区域刷新任务，循环杀蜜蜂
不净的秘石	NM、HMN级敌人都会掉落，但几率极低

防具

防具包括3个部位：头部（HEAD）、身体（BODY）、脚（LEGS）。商店购买的防具品质一般且价格高昂。比较推荐的防具是“燃烧胸甲”，获得方法为完成露丰旧址、卡古棚、艾泽格林腐化之地这三个地方的大部分区域任务后，在艾泽格林腐化之地出现章节任务，将指定的一只LV36级的镰刀死神击败。

饰品

饰品包括5个部位：魔力饰品（CHARM）、颈链（NECK）、手环（WRIST）、戒指（RING）、腰带（WAIST）。除了商店购买外，还能在迷宫中刷蓝宝箱获得。在蓝宝箱中刷取的饰品的加成属性种类是固定的，但是星数与加成数值却是随机的，想要好的饰品只能刷刷刷。

戒指附带的属性大多只有2种，比较实用的是STR与DEX型、VIT与DEX型。STR与DEX型戒指推荐刷琉尔水源的蓝宝箱，VIT与DEX型则推荐刷阿戴尔萨涅特管制塔 中层的蓝宝箱。另外追求二刀流（绝界双星剑）玩法的朋友肯定十分注重AGI属性的加成，后期可以直接在商店街购买到非常好的戒指“活力戒指（AGI+30）”，容易入手又强。

项链的话则推荐奥尔托勒要塞梅多斯零落区、奥尔托勒要塞 梅多斯零落区这两个地方的蓝宝箱，前者+AGI，后者+STR。

剑技

本作的技能一共分武器技能（SWORD）、战斗技能（BATTLE）、特殊技能（EX SKILL）这3大类，呼出菜单选“SKILL”进入技能界面。

习得技能需要消耗技能点（SKILL POINTS），有时还要达到技能所要求的武器使用熟练度。技能点通过不停战斗提升武器的熟练度来获取，每种武器在刚刚装备使用时，技能点会积蓄得特别快，但随着武器熟练度增加，获得技能点的速度就会慢慢下降。若想在前期拿到大量的技能点，那么最好多多使用不同的武器，等技能点多了，点出一些必备的战斗技能后再推关卡就会轻松很多。

技能设置

进入主菜单项目“PALETTE SKILL”就能设置各种技能的快捷键：在技能列表（SKILL LIST）中按○键选定技能，将技能覆盖到画面右侧的3个快捷行动面板的键位上。“COMMAND PALETTE”为快捷行动面板1，在地图上直接推左摇杆+△键/○键执行设置好的指令；“SUB PALETTE”为快捷行动面板2，在地图上按L键呼出，再推左摇杆+△键/○键执行指令；“MAIN PALETTE”为主面板，一共有6行共60个栏位，在地图上按SELECT键呼出，方向键选定指令与切换栏位，按○键执行。

技能列表一共有6列，按L/R键换列，项目从左往右分别为武器技能、战斗技能、特殊技能、道具、其他。“其他”栏包括队伍指令、表情动作、定型文。

笔者推荐的设置方式为武器技能设置在快捷行动面板1，快捷行动面板2保持原来的队伍指令不变，而主面板则放上所有能用的战斗技能与道具。这样设置的好处是，战斗前将主面板呼出就能轻松将所有的战斗技能挨个点遍，不用记住键位组合，还能同时看到所有战斗技能的CD时间，至于面板1，还是留给使用频率高的武器技能吧。

武器技能（SWORD）

每种武器都有属于自身的攻击类剑技，也就是武器技能。每种武器技能固定为一种武器使用，切换武器后，武器技能也会随之切换。

战斗技能（BATTLE）

战斗技能相当于辅助技能，可以交叉使用，比如装备了单手直剑后，也能使用细剑、双手剑的战斗技能。由于其武器通用的特性，因此最适合在前期学习，任何一种武器，只要在战前使用了一堆战斗技能加BUFF，即使只有一种武器技能也足够强大。

特殊技能（EX SKILL）

特殊技能内含多种专属技能，只有安装在技能界面上才能使用，特殊技能并不固定为某一种武器使用（绝界双星剑除外），比如单手直剑也能安装细剑的“攻击手”。另外，本作还有着隐藏起来的特殊技能，相当于上位技能，威力巨大，只有满足指定条件才能习得。

特殊技能（隐藏）	解锁条件（关键）
绝界双星剑	习得单手直剑技能的“星之剑”/击中敌人2000次
飞闪一刀	习得技能“连击怪客”或者“征服刀”，使用刀完成4000+次组合剑技（SSC）
无限幻影荆棘	习得技能“杀戮行为”
冥界剑	习得技能“征服双手剑”或者“闪电态势”
封牙守护士	习得技能“征服双手剑”或者“勇敢灵魂”
玲珑疗愈手	习得技能“消除终结”
深界暗杀剑	习得技能“加速剑”
迴响斗争者	习得技能“获得加速”
圣印十字剑	习得技能“征服单手直剑”或者“征服细剑”，习得单手直剑的“守护力场”防御成功一定次数敌人的攻击

二刀流

二刀流是本作中一个比较特殊的玩法，在习得特殊技能“绝界双星剑”后解锁，可以同时双手分别持有一把单手直剑（其中一把取代盾牌的位置），特点是攻击高，攻速快，移动灵活。看过原作的朋友也知道，双刀追求的是速度，因此AGI可以说是二刀流的核心属性，装备尽量选择附加AGI属性的佩戴，商店能买到的“活力戒指（AGI+30）”就很适合二刀流。

由于特殊技能只能装备一种，因此一旦装上绝界双星剑，那么特殊技能攻击手就无法使用，也就少了很稳的“超绝装甲（30秒无敌）”，导致二刀流容易被敌人打击而中断连招。其实只要玩家手速快一点，可以先装攻击手使出超绝装甲，再迅速切回二刀流，效果也不会消失。

在BUFF方面，二刀流自带的“猩红侵袭”、“危机叛者”、“完美风格”都建议习得，再加上后文推荐的战斗技能，输出方面已经足够强大。在武器技能方面，“残忍突击”、“耀变尖刺”、“梦魇落雨斩”、“双重释放”都比较好用，其实只要技能点足够，都建议点出来。

绝界双星剑

类型	名称	作用	消耗SP
–	电光石火	损伤倍率调整UP+10%	–
战斗技能	完美风格	SP回复+300，CRT上升+30/60秒，攻击速度UP+10%/60秒	–
战斗技能	猩红侵袭	损伤倍率调整+15%/3分，攻击力UP+30%/3分，防御DW–50%/3分	100
战斗技能	危机叛者	受到CRT+100%/30秒，损伤倍率调整+50%/30秒	50
武器技能	终结回旋斩	【斩属性】HITS：2（AGI：80%）/范围技（Mob）钝足Lv5–100%/6分	50
武器技能	残忍突击	【斩属性】HITS：10（STR：50% DEX：80%）/连续技（Mob）损伤倍率调整+10%/3分，麻痹Lv1+240/480秒	50
武器技能	梦魇落雨斩	【斩属性】HITS：8（STR：80% AGI：40%）/重攻击技/SuperArmor	80
武器技能	耀变尖刺	【斩属性】HITS：2（DEX：80%）/单独技（Mob）损伤倍率调整+5%/3分，钝足Lv1–100%/20秒	50
武器技能	双重释放	【斩属性】HITS：6（STR：90%）/连续技（Mob）攻击力DW–30%/360秒，防御力DW–30%/360秒	50
武器技能	双重扇形斩	【斩属性】HITS：2（AGI：60% DEX：40%）/冲刺技SP治疗+240/60秒，HP治疗+80%/60秒	50
武器技能	星爆气流斩	【斩属性】HITS：16（AGI：30% DEX：50%）/连续技攻击力UP+5%/5分，防御力UP+5%/5分	100
武器技能	日蚀	【斩属性】HITS：27（AGI：100%）/奥义技 损伤倍率调整+15%/3分	150

技能推荐

技能点越到后期越是难得，那么在游戏前期如何选择到合适的剑技就是一个十分重要的问题。笔者比较推荐在游戏初期点出一些各武器都通用的战斗技能，之后使用任意武器都可以附上一大堆强力BUFF时，即使武器技能只有一个，也能做到秒天秒地秒BOSS。

除了表格中为大家推荐的技能外，其实只要有充足的技能点，那么一切可以提升能力的通用类技能都建议优先学习。在战斗前将所有的BUFF都加了个遍（完全可以做到，带上回复SP的药即可），低等级也可以轻松越级打怪。

所属武器	推荐技能	效果	SP	冷却时间（s）	备注
单手直剑	护盾包围	防御力 UP+30%/2 分	–	120	提升防御，配合【超载】效果绝佳
单手直剑	速度大师	移动速度 UP+30%/3 分，取消时间 UP+5%/3 分	50	60	由于地图都很大，想要赶路可以学一下
细剑	超载	技能效果时间 UP+100%	100	180	使 BUFF 时间翻倍的神技，可以说是本作最实用、最泛用的技能之一
细剑	SP 回复	SP 回复 +150	–	120	白拿 SP 的技能，增强战斗续航能力
细剑	剑之精通（攻击手）	攻击力 +10%	–	–	永久提升攻击力
细剑	超绝装甲（攻击手）	D 无效（时间）/30 秒	200	240	30 秒无伤，配合【超载】效果绝佳
细剑	爆发节制（攻击手）	攻击速度 DW–10%/60 秒，攻击力 UP+30%/60 秒，CRT 上升 +15/60 秒	50	240	提高输出，配合【超载】效果绝佳
细剑	收获发展（攻击手）	MaxHP 上升 +50%/2 分	50	240	提升 HP 上限，保命用，配合【超载】效果绝佳
细剑	增强生机（攻击手）	VIT 上升 +30%/15 秒，攻击力 UP+15%/15 秒	–	240	提升能力值，配合【超载】效果绝佳
细剑	多变英雄（攻击手）	SSC 全部解放 +16/90 秒，攻击速度 UP+10%/90 秒，攻击 UP+30%/90 秒	–	300	连招必备技能
细剑	灵体连接（攻击手）	以 SP 量攻击力 UP+200%/60 秒	50	240	提升能力值，配合【超载】效果绝佳
短剑	爆击殴打	CRT 上升 +50/30 秒	250	90	提升能力值，配合【超载】效果绝佳
单手棍	治愈圆环	（PT）HP 治愈 +30%/3 秒	50	30	保命必备技能，能省下无数买药钱
单手棍	SP 治疗	SP 治疗 +600/3 分	–	180	增加 SP 回复速度，配合【SP 回复】能大大提升使用技能的频率
刀	致命殴打	CRT 时损伤 UP+80%/30 秒	100	60	提升能力值，配合【超载】效果绝佳
双手剑	勇敢灵魂	（PT）MaxHP 上升 +50%/2 分，（PT）攻击力 UP+15%/2 分，SP 治愈 +400/2 分	25	120	提升众多能力，配合【超载】效果绝佳
双手剑	狂怒转化	防御力 DW–30%/60 秒，攻击力 UP+30%/60 秒	25	60	提升能力值，配合【超载】效果绝佳
双手斧	战嚎	（PT）攻击力 UP+30%/3 分，HP 治愈 +90%	25	120	提升攻击，配合【超载】效果绝佳
双手斧	瞬间潜能	攻击力 +200%/15 秒	150	180	攻击力变成 3 倍的超级输出系技能，配合【超载】效果绝佳
枪	经验值增益	（PT）EXP+15%/5 分	100	60	冲级必备技能

道具

道具是本作中一个比较重要的系统，除了补 HP 与 SP 的道具外，一些能增加异常状态耐性、解除异常状态、附加 BUFF 的道具更能在战斗中起到不小的作用。道具的获得方法：①在转移门广场的 NPC 处、商店街的道具商店、旅馆交谊馆购买；②迷宫的蓝宝箱；③完成揭示板的任务。

名称	效果
药水	回复 300 点 HP，60 秒内回复最大 HP20%
高级药水	回复 1500 点 HP，60 秒内回复最大 HP20%
SP 药水	获得 SP 治愈效果，60 秒内回复 300Point
SP 高级药水	获得 SP 治愈效果，60 秒内回复 420Point
STR 药水	短时间内提升 STR
VIT 药水	短时间内提高 VIT
DEX 药水	短时间内提高 DEX
AGI 药水	短时间内提高 AGI

名称	效果
SPD 药水	短时间内提高 SPD
HIT 药水	短时间内提高 HIT
治愈水晶	立刻回复 HP30%
剑技药水	立刻回复 100PointSP
解读药水	治愈中毒状态
特效药水	回复 3200HP，60 秒内回复最大 HP20%
SP 特效药水	获得 SP 治愈特效，30 秒内回复 300Point
HIDE 药水	获得隐秘效果，120 秒内不会被敌人发现
斩击耐性药水	提升斩击耐性
突刺耐性药水	提升突刺耐性
打击耐性药水	提神打击耐性

名称	效果
倒地耐性药水	提升倒地耐性
晕眩耐性药水	提升云讯耐性
麻痹耐性药水	提升麻痹耐性
中毒耐性药水	提升中毒耐性
出血耐性药水	提升出血耐性
物理耐性药水	提升物理耐性
灵魂耐性药水	提升灵魂耐性
能力耐性药水	提升能力耐性
回复水晶	立刻回复 HP60%
奥义水晶	补充 200PointSP
止血水晶	治愈出血状态
消痹水晶	治愈麻痹状态
润喉水晶	治愈沉默状态
止漏水晶	治愈 SP 下滑状态
疾驱水晶	治愈钝足状态

名称	效果
进化水晶	治愈所有异常状态
觉醒水晶	让精神恢复正常，脱离危险状况
复活水晶	让战斗中倒下的人复活
HP 特大药水	回复 5000HP，60 秒内回复最大 HP 的 20%
SP 特大药水	获得 SP 治愈效果，60 秒内回复 600Point
全回复水晶	立刻回复全部 HP
秘技水晶	补充 300PointSP
EXP 高级药水	短时间内大幅增加打倒敌人时获得的经验值
DROP 药水	短时间内大幅提高打倒敌人时掉落道具的几率

角色互动

友好度

角色的友好度一共有 5 个等级，提升友好度能进行更加亲密的角色互动，比如牵手、公主抱、陪睡等，甚至还能解锁福利 CG。提升友好度的方法有：①日常对话；②亲密会话；③组队时购买食物；④组队时在瞭望台站台处摇铃。

组队：靠近角色按□键，选“我们组队吧→万事拜托”就能一起在城镇中行动。注意，这与战斗组队不一样，战斗组队指的是在迷宫中一起行动，方法为菜单选项“FRIEND”中选定角色按 L 键。

亲密会话

与角色在城镇中组队移动的情况下，路经四大城镇区域的某些特别地点时，同行角色头顶会冒出粉色爱心标志，此时与他/她对话就会进入“亲密会话”模式。

在该模式中，玩家需要根据会话的内容作出“点头肯定（○键）”或“摇头否定（×键）”的回应，回应恰当能提升友好度。此外，通过推动摇杆，还能慢慢将镜头拉近角色，同时画面中也会逐渐出现一些亲密指令：微笑、凝视、靠近、牵手、戳脸颊、摸发、搂腰、攒肩、摸头、亲吻。注意，当镜头越来越靠近，画面中爱心符号的颜色也会随之变化，通常来说，红心的时候表示适合使用亲密指令，当爱心变蓝色时，亲密指令会惹对方不高兴，还有可能强行退出会话，因此使用时机也是值得考究一下的。每个亲密指令使用一次就会消失，只有到下一次亲密会话才能重新使用。

根据玩家的游玩情况，亲密会话后能提升的友好度数值也有所不同，一次会话最高能增加12点友好度。

牵手＆公主抱

在亲密会话的画面右上角标注着角色的心情，对方心情越好，就能进行更深层次的，诸如牵手、公主抱等互动，当然友好度等级不够是无法进行这些行为的。在友好度达到等级 4，并且在公主抱的状态下进入自己房间时会触发亲密会话，此时对方为侧躺陪睡的状态，能使用的亲密指令也与城镇中的不同。此外，陪睡状态的亲密会话能拿到福利 CG。

送礼

当角色好感度到达等级4时，就能在组队行动的时候按□键选择给他/她送礼，这也是改变队友装备的惟一方法。等级4的友好度只能送武器，升上等级5后就能送防具了。

情感领域

靠近角色按△键可以打开情感领域界面。在该界面中，我们能看到角色的各种“个性”以泡沫形状漂浮在浅蓝色的圆框中。这些个性不仅影响角色的能力、战斗时的行动倾向，还会影响亲密会话时的反应，根据个性的不同组合方式，有时还会产生特殊能力。

一个角色最多能拥有 6 种个性，若不想让个性消失，可以将光标移动到个性上，按○键锁定，不过最多只能锁定 5 个，锁定好的个性上会以大拇指符号标注。每个个性都有 1000 点数，可以在战斗中通过点赞角色采取的行为来提升，根据点数的多少又区分为 5 个等级，等级 1 为 1 ~ 249 点，等级 2 为 250 点，等级 3 为 500 点，等级 4 为 750 点，等级 5 为 1000 点，点数越大泡沫的体积越大，由于圆框固定大小，所以某个泡沫很大的话，其他泡沫的大小就会受到限制。

此外，情感领域界面中还能按△键改变角色的 EX 技能（特殊技能），按L键查看角色的EX技能树。

※ 删除个性的方法：个性在非锁定状态下回房间睡觉，每过 1 天个性点数都会下降，降至 0 后自动消失。

行动倾向

图标	效果
	注重攻击
	注重攻击以及连携
	注重使用战斗技能
	注重防御
	注重吸引敌人注意
	注重提升队员的防御
	注重对敌人施加负面 BUFF
	注重对队员施加 BUFF
	注重使用回复类技能
	倾向亲密行为（角色互动）
	倾向性感行为（角色互动）
	倾向聪慧行为（角色互动）
	倾向主动行为（角色互动）

个性

图标	名称	效果
	有活力	注重攻击与支援行动，防御欲望低
	热情	注重战斗行动，总体上攻击欲望比防御强
	好战	注重攻击行动，保有一定防御欲望
	独行侠	注重攻击行动
	知性	偏向自身防御、为队友提升防御、拉怪等行动；异常状态命中 UP+
	冷酷	偏向自身防御、为队友提升防御、拉怪等行动；仇恨上升调整 UP+
	爱管事	注重攻击与防御行动，但支援队友欲望低
	策士	注重防御与支援行动，攻击欲望低
	重视伙伴	注重支援伙伴，善于使用连携进行攻击；HP 回复量 UP+
	热于助人	注重支援伙伴，也保有一定的攻击与防御欲望；MaxSP 上升
	坦率	注重支援伙伴
	温柔	注重回复类的支援行动；HP 回复量 UP+
	天真浪漫	注重支援伙伴，也保有一定的攻击欲望；仇恨上升调整 DW-
	单纯	注重支援伙伴，也保有一定的攻击与防御欲望
	爱恶作剧	注重支援伙伴
	性感	偏向自身防御、为队友提升防御、拉怪等行动
	好色	主动对敌人施加负面 BUFF，保有一定的回复欲望
	傲娇	注重攻击与支援行动
	沉默寡言	攻击、防御、支援的行动比较平均
	胆小	注重防御与支援行动
	爱哭鬼	注重支援伙伴
	腼腆	攻击、防御、支援的行动比较平均
	稳重	只注重支援行动，攻击与防御欲望都极低
	别扭	注重支援伙伴

战斗

战斗画面

①	敌人 HP
②	敌人招式的范围
③	同伴，可按方向键↑/↓替换连携对象
④	快捷行动面板
⑤	（触屏）锁定，按住 L 键变成收放武器
⑥	（触屏）点赞，按住 L 键变成重置视角
⑦	角色 HP，清零后无法战斗
⑧	角色 SP，使用技能、快速行动、防御等指令时消耗，可以自动回复，普通攻击时加快回复速度
⑨	地图，触摸后变化大小

邀请伙伴

玩家最多一次可带领3名友好度达到等级3的伙伴进行冒险。邀请伙伴的方法：①直接交谈；②呼出菜单栏，选“FRIEND”，对想要组队的伙伴按L键邀请，角色栏变绿色表示邀请成功。

队伍指令

在战斗中输入队伍指令可以指挥队友的行动。

图标	作用
	为角色的个性行动（以个性图标显示在 HP 值一旁）点赞，能提升角色的个性
	与指定的队友切换前后位置。切换时对敌人进行一次带晕眩效果的攻击，切换的成员会对敌人进行剑技攻击，同时这也是强行中断自身剑技的一个便利方法。切换队友可以按方向键↑/↓来选择
	拜托使用连携攻击。队友们会四散开来按顺序轮流攻击，若最后由主角完成整个连携，就会发动“技能连锁攻击”；连携攻击时的连击率会上升得特别快；为避免连携攻击被打断，最好将敌人打入 WEAK 状态后才发动
	吸引敌人注意，为危机时的玩家争取回复时间
	同时攻击
	进行回复
	锁定敌人
	注意敌方攻击

WEAK 状态

对刚结束攻击行为的敌人使用剑技可以将其击出 WEAK 状态。此状态下，敌人会暂时晕眩，受到的伤害也会增加，正是我方输出的大好机会，很适合发动全体攻击的指令或进行连携攻击。

连击率

战斗中不停攻击敌人就能提升画面中“连击量表”的数值，数值越高，对敌人的损伤倍率也会增加。除了连击，将敌人打至WEAK状态也可以提升连击率。

HP & SP 回复

最常见的 HP & SP 回复方法就是嗑药，商店可买到，不过对于手头并不富裕的朋友来说，这不仅伤财，回复效果在游戏后期也不理想。好在本作有许多特殊的剑技可以解决这个冒险大难题，笔者建议游戏初期就习得单手棍的“治愈圆环”、细剑的“SP 回复”，前者补 HP，后者补 SP，虽然有冷却时间，但却能省下大量金钱，而且治愈圆环是范围技能，可以连同队友也一并回复，性价比爆表。若玩家手中技能点充足，还推荐习得单手棍的“SP 治愈”、“灵魂替代品”，刀的“灵魂保管”，有了这几个技能，剑技的释放频率就能大大提升了。

复活

靠近HP清零而无法战斗的队友按○键，等进度条完成就能将其复活。虽然复活次数不限，但复活所需时间会随复活次数而增加。若自己HP清零，也可以等待队友前来救援。全体队员无法战斗后就会Game Over，返回自动存档好的地点。注意，队员中有普蕾蜜亚的情况下，没有在100秒内救活濒死的普蕾蜜亚也会Game Over，自动读取最近的存档，没有保存的武器熟练度和获得的物品都将消失。

组合剑技（SSC）

在攻击手技能“多变英雄”等诸多技能说明中我们能看到“SSC”这么一个陌生的英文，SSC 其实就是 Sword Skill Combination 的简称，中文称作组合剑技，在游戏中就是指玩家使用武器技能时身体会闪烁一瞬间的蓝光，此时快速按键可以接上其他招式，通俗点来说就是连击。蓝光出现时间只有一瞬，难以把握的朋友可以先选一些 HITS 少的技能来练习。

特殊技能“飞龙一闪”的解锁条件就包括完成大量次数的 SSC 连击，注意，完成一套连招只算 1 次 SSC，若想增加计算次数，可以去习得“征服单手直剑”、“征服细剑”这类剑技。此外，攻击手中的“多变英雄”、刀技能里的“连击怪客”也能增加 SSC 连击，强烈推荐。

探索

地图

游戏一共有 6 块大陆，随剧情逐一解放，大陆内有许多的区域相连在一起，构成了玩家冒险的全部场景。除了一些隧道以及区域的深处部分，本作的场景要素全都一并收录在地图上，以全貌显示在画面右上方，触摸可放大缩小。在区域界面，可按□键查看区域任务、区域出没敌人的信息。

①	转移石，按○键启动后可用以返回城镇
②	棕宝箱，内容多为防具，取过一次后永久消失
③	蓝宝箱，内容多为饰品或道具，需击败附近所有敌人才能打开，可无限刷取
④	红宝箱，内容多为武器，需击败强大的守卫敌人才能打开，可无限刷取
⑤	红宝箱守卫
⑥	换区入口
⑦	营地，内常驻冶炼 NPC，可与之对话进行装备冶炼
⑧	任务区域，进入后触发任务，完成后获得奖励

转移石

大部分迷宫的入口处都设置有转移石，只要靠近启动它就能返回城镇，这也是回城的惟一方法。启动了转移石的地区，下次出动就能从大地图直接传送到达。

区域任务&章节任务

探索迷宫时，右上角的地图中标注着许多双剑绿圈或红圈的区域，那就是区域任务。只要走进这些绿圈或红圈就能触发任务，完成后获得奖励。

完成区域任务时满足一定条件可能会连续触发新任务，那就是章节任务。章节任务的敌人都非常强大，不过战胜后能得到十分强力的装备，风险与机遇并存。

移动加速

本作所有迷宫都十分庞大，毫不夸张地说，推流程的时间有一半以上都花在了跑路上，因此提高移动速度还是很有必要的，下面笔者列出几个简单的增加移速的方法：①收起武器移动（按住L键触摸画面左下角）；②购买道具“SPD药水”，一个1000珂尔（土豪专用）；③习得单手直剑的技能“速度大师”，3分钟加速，不过一旦受到攻击效果就会消失，需要注意路上的怪物；④穿上能增加移动速度的防具。

宝箱

迷宫中一共有 4 种宝箱：棕宝箱、蓝宝箱、红宝箱、隐藏宝箱。

棕宝箱：每个迷宫大概有 1 ~ 2个，只能取一次，基本都是防具。

蓝宝箱：只有击败附近所有的敌人才能开启，可无限刷取，基本都是道具与饰品。

红宝箱：只有击败附近的守卫敌人才能开启，可无限刷取，基本都是武器。

隐藏宝箱：需要击倒强大的 HNM 级敌人后才会出现。

全地图红宝箱资料

地图中的红宝箱都有区域中的强敌守护着，只有将强敌打败才能开启。红宝箱可以无限刷，虽然每次刷出的武器都一样，但品质却是随机的，除了基础攻击力外，其他附加的能力数值与星数或有可能略有不同，因此笔者列出的武器数据仅作参考。同样，表格中守卫怪物的等级也仅作参考。

留斯托利亚大草原

区域	守卫类型	LV	武器类型	数值
・浮尼亚斯侵蚀丘原	NM 猪类	13	单手直剑	（攻击力 +59/STR+3/DEX+5）
・圣塔立亚大丘陵	NM 植物类	13	弯刀	（攻击力 +79/STR+9/VIT+1）
・司得西尔湖畔	NM 蟹类	14	短剑	（攻击力 +51/SP+12/DEX+12）
・帕吉拉斯巨木深林	NM 兽类	24	双手斧	（攻击力 +69/STR+7/VIT+14）
・达里穆圣高山地带	NM 石像怪类	20	枪	（攻击力 +63/STR+2/DEX+12）
索菲纳斯托拉姆溪谷	NM 蜂类	23	单手直剑	（攻击力 +65/HP+300/SP+17）
米马力安纳山岳隧道	NM 蜘蛛类	15	刀	（攻击力 +56/SP+12/AGI+1）
弗尔达穆山道	NM 浮游生物类	17	弯刀	（攻击力 +48/HP+700/SP+17）
古邦之丘	NM 龙类	34	细剑	（攻击力 +57/SP+2/STR+14）
拉凯谢司克溪谷	NM 史莱姆类	20	盾	（防御力 +10/ 损伤减轻率 +2/ 攻击 +54/ STR–17/VIT+17）
霍尔帕斯洞窟	NM 剑士类	16	细剑	（攻击力 +63/DEX+6/AGI+12）
阿库达利安城门	NM 骷髅类	19	单手直剑	（攻击力 +69/STR+19/DEX+17）
阿库达利安城 1F	NM 死神类	22	两手剑	（攻击力 +61/HP+1300/STR+7）

奥尔多罗布大森林

区域	守卫类型	LV	武器类型	数值
格里利穆之森	猪类	24	短剑	（攻击力 +72/STR+16/VIT+5）
达萨库特深绿地	兽类	26	单手直剑	（攻击力 +74/DEX+5/AGI+19）
斯托拉卡塞特污泉	无生物类	27	弯刀	（攻击力 +46/HP+1200/AGI+8）
迪姆瓦雷群居水域	龟类	27	单手棍	（攻击力 +58/SP+23/VIT+13）
亨达利姆暗雾森林	蝎类	24	刀	（攻击力 +83/SP+26/VIT+12）
普雷瓦尔克原始林	树怪类	27	单手棍	（攻击力 +58/STR+17/VIT+5）
菲尔达特森林道	死神类	23	枪	（攻击力 +91/STR+18/VIT+8）
弥之森	火球类	26	盾	（防御力 +17/ 损伤减轻率 +10/ 攻击 +58/STR+5）
洛奇塔亚斜坡	龙类	30	弯刀	（攻击力力 +73/STR–6/VIT+4）
卡古棚	骸骨类	29	双手斧	（攻击力 +107/HP+800/STR+2）
露丰旧址	恶魔类	32	弯刀	（攻击力 +77/SP+19/DEX+11）
艾泽格林腐化之地	剑士类	30	双手剑	（攻击力 +104/HP+2600/VIT+23）
雨线钟乳洞 1 层	亚人类	32	短剑	（攻击力 +94/STR+13/VIT+3）
雨线钟乳洞 2 层	剑士类	35	双手斧	（攻击力 +107/STR+12/DEX+18）

艾恩葛朗特 未完经路

区域	守卫类型	LV	武器类型	数值
艾恩葛朗特 未完楼层 1	龙系	65	细剑	（攻击力 +158/DEX+4/AGI+5）
艾恩葛朗特 未完楼层 2	人形类	64	单手直剑	（攻击力 +150/STR+4/AGI+9）
艾恩葛朗特 未完楼层 3	飞行类	65	单手棍	（攻击 +123/SP+61/AGI+10）

褒埃尔皮克湖沼群

区域	守卫类型	LV	武器类型	数值
莱尼克斯水路	龙系	32	单手棍	（攻击力 +55/STR+9）
独立瀑布水源	龟类	35	片手剑	（攻击力 +91/SP+19/DEX+26）
马鲁塞维尔流水洞窟	史莱姆类	38	细剑	（攻击力 +95/STR+16/DEX+7）
兹林维尔林道	蜂类	35	双手剑	（攻击力 +112/STR10/AGI+20）
巴发特洞穴	龟类	51	刀	（攻击力 +146/HP+2600/VIT+16）
艾莱达地热湖	四足生物类	40	枪	（攻击力 +145/DEX+8/AGI+22）
托利维法拉斯深绿湖道	树怪类	38	片手剑	（攻击力 +97/STR+27/VIT9）
菲尔纳斯红公园	龙系	51	枪	（攻击力 +173/HP+3700/VIT+16）
格兰比特林木湖道	蝎类	41	弯刀	（攻击力 +93/DEX+29/AGI–9）
香吉尔岩湖	石像怪类	39	双手斧	（攻击力 +134/HP+2200/STR+1）
喜多荒湖	石像怪类	44	枪	（攻击力 +151/STR+30/AGI+15）
法斯塔尔空中庭园 东庭	蘑菇系	46	刀	（攻击力 +134/SP+48/STR+5）
法斯塔尔空中庭园 南庭	石像怪类	45	双手剑	（攻击力 +140/HP+3000/STR+28）
・法斯塔尔空中庭园 西庭	植物类	46	单手棍	（攻击力 +89/STR+6/VIT+9）
法斯塔尔空中庭园 北庭	树怪类	48	细剑	（攻击力 +112/STR10/DEX+18）

克尔多西几沙漠

区域	守卫类型	LV	武器类型	数值
乌尔答那沙漠 南侧	龙类	46	刀	（攻击力 +134/HP+600/DEX+12）
阿尔弗罗热带原	亚人类	49	盾	（防御力 +25/ 损伤减轻率 +8/ 攻击 +88/ STR–30/AGI+6）
乌尔答那沙漠 北侧	蝎类	46	细剑	（攻击力 +112/VIT4/AGI–16）
乌隆德沙地	龙系	46	单手棍	（攻击力 +91/SP+43/AGI+26）
琉尔水源	猪类	46	弯刀	（攻击力 +102/SP+12/VIT+31）
加隆砂岩隧道	史莱姆类	48	盾	（防御力 +17/ 损伤减轻率 +2/ 攻击 +93/ VIT+23/AGI–15）
托利蒙朵拉格尔山道	龙类	60	短剑	（攻击力 +149/STR+13/AGI+21）
雷梅达开凿洞窟	斧战士类	50	单手棍	（攻击力 +97/STR+14/DEX+21）
・巴纳尔巴隆枯木带	植物类	43	单手直剑	（攻击力 +127/SP+22/STR+34）
加尔特布兰风蚀路（左下）	亚人类	51	单手直剑	（攻击力 +108/VIT+2/AGI+22）
・盖瓦尔纳罗旧址	持刀巨人类	45	刀	（攻击力 +134/DEX+16/AGI+16）
加尔特布兰风蚀路（右上）	蘑菇系	59	刀	（攻击力 +161/STR+27/DEX+25）
加尔特布兰风蚀路（右下）	蝎类	56	两手剑	（攻击力 +167/HP+1700/SP+57）
阿戴尔萨涅特管制塔 地下室	猪类	51	细剑	（攻击力 +95/STR+22/DEX+24）
阿戴尔萨涅特管制塔 下层	独目类	54	单手棍	（攻击力 +104/HP+3900/STR+5）
阿戴尔萨涅特管制塔 中层	飞行类	80	两手斧	（攻击力 +247/HP+3300/STR+7）
阿戴尔萨涅特管制塔 上层	龙类	60	弯刀	（攻击力 +128/STR+20/DEX+27）

奥尔托勒要塞

区域	守卫类型	LV	武器类型	数值
奥尔托勒要塞 欧拉席翁崩壁区	死神类	60	短剑	（攻击力 +149/STR+21/VIT+6）
奥尔托勒要塞 哥迪亚水陷区	史莱姆类	55	弯刀	（攻击力 +119/SP+39/AGI+15）
奥尔托勒要塞 马立瓦枯燥区	骸骨类	57	盾	（防御力 +20/ 损伤减轻率 +5/ 攻击 +109/STR–20/AGI+26）
奥尔托勒要塞 梅多司零落区	石像怪类	60	单手棍	（攻击力 +112/STR+31/DEX+28）
奥尔托勒要塞 芙雷尔浸蚀区	蝎类	63	细剑	（攻击力 +146/SP+42/AGI+24）
伊利雅尔神殿 神兵待诏室	骸骨类	66	单手直剑	（攻击力 +152/SP+64/DEX+3）
伊利雅尔神殿 禁忌升降机	火球类	66	两手剑	（攻击力 +190/DEX+12/AGI+43）
伊利雅尔神殿 贤人评议离宫	剑士类	71	短剑	（攻击力 +171/HP+7200/VIT+13）

HNM 级敌人

个别地图区域会有等级高达 90 级以上的超强敌人出没，即是 HNM 级敌人。进入 HNM 级敌人的领地后会触发讨伐任务，有警告画面与特殊过场动画。这里介绍一个简单的击杀 HNM 敌人的方法，仅供游戏版本为 1.00 的玩家使用：触发任意一迷宫的 HNM 敌人讨伐任务后，移动到同场景的其他任务区域覆盖该任务，再回来重新触发，此时 HNM 敌人会上升几个等级，如此循环几次，HNM 敌人就会降至 LV1……此方法能在游戏前期获得大后期的强力装备，可能比较影响游戏体验，请谨慎选择。

下面列出所有 HNM 敌人的出没地点。

大陆	地区
留斯托利亚大草原	浮尼亚斯浸食丘陵、司德希尔湖畔、达里穆圣高山地带、索菲纳斯托拉姆溪谷、弗尔达穆山道、霍尔帕斯洞窟
奥尔多罗布大森林	格里利穆之森、亨达利姆暗雾森林、普雷瓦尔克原始林、洛奇塔亚斜坡
裘埃尔皮克湖沼群	莱尼克斯水路、马鲁塞维尔流水洞窟
克尔多西几沙漠	阿尔弗罗热带原、托利蒙朵拉格尔山道、加尔特布兰风蚀路（右下）、加尔特布兰风蚀路（左下）
奥尔托勒要塞	奥尔托勒要塞 哥迪亚水陷区、奥尔托勒要塞 欧拉席翁崩壁区、伊利雅尔神殿 神兵待诏室

刷经验

游戏后期升级尤其困难，这里推荐几个简单刷级的方法：①选择后期敌人等级高、任务区域多的迷宫，在任务区域之间来回刷新敌人练级（将指定敌兵杀剩1只后前往其他任务区域取消原有任务）；②使用枪的剑技“经验值增益”进行战斗；③使用道具“EXP高级药水”后进行战斗；④专门挑战经验值超高的HNM级敌人（大触专用），还能顺便刷武器与技能点。

流程攻略

※ 角色事件没有发生时可尝试：①回房间睡觉切换白天/黑夜再试；②解散队伍独自前往剧情地点。

序章

◆游戏开始先捏人，剧情后是第一场教学战斗。

Tips

首先熟悉一下操作，教学任务“用剑技使敌人陷入后仰状态”的技巧：敌人使用完冲撞攻击后，迅速在其背后使用剑技攻击。

◆战斗胜利后的对话中选“回想 SAO”可以回顾 SAO 篇章的剧情。

◆带着亚丝娜游览城镇：商店街→瞭望台→湖畔公园。

◆前往转移门广场触发剧情，开启任务、组队系统。

Tips

只要友好度等级达到3以上，就能邀请对方入伍，除了直接交谈外，还能打开菜单的“FRIEND”项目对伙伴提出组队邀请：选定对象再按L键确定。

◆调查转移门中央的塔，选择“开启世界地图”，前往浮尼亚斯侵蚀丘原。

第一大陆

留斯托利亚大草原

浮尼亚斯侵蚀丘原

※ 地图宝箱说明：棕色宝箱只能取一次，蓝色宝箱与红色宝箱则需要击败周遭的强敌方可解除封印。

◆前往地图上标注着交叉双剑的位置触发事件。

◆继续前进触发任务“扰乱草原的暴牙”：击倒场景中几只红色的、名字左侧标注双剑符号的野猪。

◆返回城镇。

起始之城镇

◆前往商店街→旅馆交谊厅触发剧情。

Tips

剧情中选“回想ALO”可以回顾ALO篇章的剧情。

◆观赏完 OP 前往转移门广场触发剧情，新角色加入队伍。

◆从转移门广场的中央塔处前往原野，剧情后进入战斗：击败三头野猪。

Tips

战斗人员只有玩家自己，需要注意血量，比较稳妥的打法为不使用剑技，边回避边攻击。

◆剧情后触发莉兹贝特的采集任务。

◆前往浮尼亚斯侵蚀丘原，步行至地图左下角虚线处，进入圣塔立亚大丘陵。

圣塔立亚大丘陵

◆启动入口附近的转移石。

Tips

启动转移石后下次就能直接从传送门广场转移到该处。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“狐狼之靴”、“高贵铠甲”。

◆前往地图东部的叹号标志处，拿到莉兹贝特任务的素材“铜岩石”。

◆从转移石返回城镇。

起始之城镇

◆前往商店街，与莉兹贝特对话完成任务，获得“长剑”。

◆离开旅馆触发剧情。

◆与亚丝娜对话。

Tips

角色所在地可在菜单选“FRIEND”，按R键切换信息栏查看。

◆洞窟剧情后进入战斗。

Tips

我方成员只有玩家与亚丝娜，敌人虽然只有1名，但拥有两条血槽，十分耐打，建议看准时机借助防御反击使其陷入WEAK状态再攻击。

◆离开旅馆后与亚丝娜对话可以观看她的角色剧情。

◆前往转移门广场触发剧情。

◆前往圣塔立亚大丘陵，从地图南部进入司得西尔湖畔。

司得西尔湖畔

◆先启动入口附近的转移石。

◆连续前往地图叹号地点触发剧情，发现道路被毁坏的魔像阻塞，无法继续前进。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“莱欧涅尔链甲”。

◆前往地图东南部的帕吉拉斯巨木深林。

帕吉拉斯巨木深林

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“龙骑兵链甲”、“幸运之靴”。

◆前往地图紫色任务区域进入战斗。

Tips

对手是一只石巨人，血槽有两条，但动作十分迟钝，绕到背后待其攻击后使用剑技让它陷入WEAK状态，再发动全体攻击即可轻松击破。

◆返回司得西尔湖畔之前无法通行的地方，再与石巨人战一次，打法与之前一样的套路，胜利后道路开通。

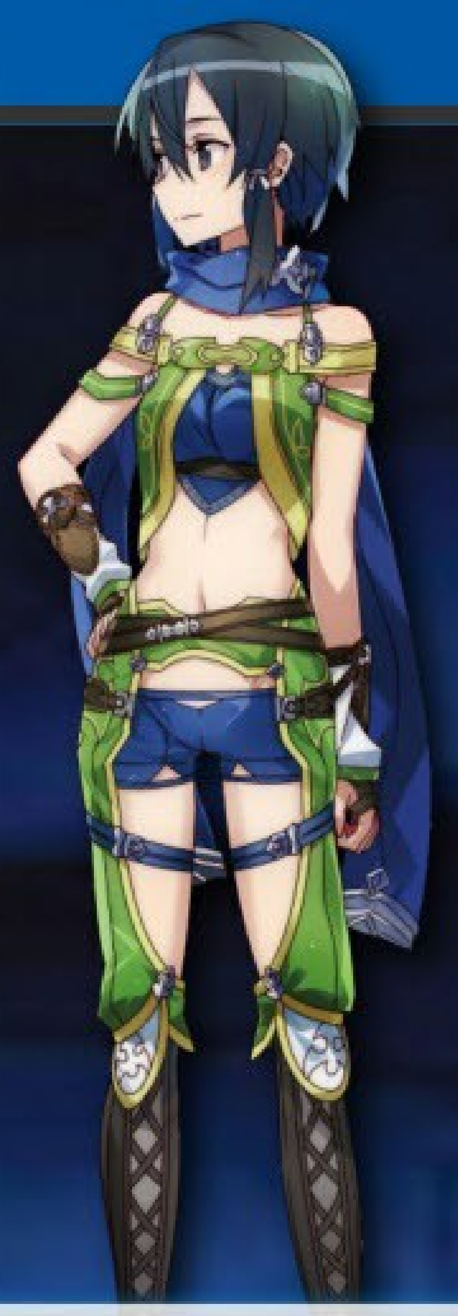
◆先返回城镇，分别与结衣、诗乃对话触发角色剧情（白天时）。

◆与任务揭示板处的斯朵蕾雅对话触发角色剧情。

◆在瞭望台触发莉法、菲莉亚的角色剧情。

◆返回司得西尔湖畔，从解决

障碍的道路前往新地区索菲纳斯托拉姆溪谷。



索菲纳斯托拉姆溪谷

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“秀逸厚底靴”、“斯巴达克斯链甲”。

◆从地图西北方进入米马力安纳山岳隧道。

米马力安纳山岳隧道

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“爱国者胫骨套”、“狮鹫风衣”。

◆前往叹号标志地点。

◆前往叹号标志地点，触发道路阻塞剧情，需要寻找素材“火药草的种子”、“龙爪”。

◆前往弗尔达穆山道（查地图）。

弗尔达穆山道

◆此区域的棕色宝箱能拿到“突击之靴”、“缓冲胫骨套”。

◆在地图最南侧的任务区域“君临草原的暴君”中击倒LV9的飞龙获得龙爪。

Tips

飞龙有3条血槽，会喷龙息，受到一定伤害还会飞在天上发动攻击，又或者使用下压攻击。站在龙的两侧对其输出能躲过大部分攻击，龙飞起时要拉开距离。

◆返回索菲纳斯托拉姆溪谷，

前往地图上方的叹号处，得到“火药草的种子”。

◆返回米马力安纳山岳隧道的阻塞路段，清理障碍物后继续前进，来到拉凯谢司克溪谷。

拉凯谢司克溪谷

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“狮鹫链甲”、“神圣稀有靴”。

◆从地图南部进入霍尔帕斯洞窟。

霍尔帕斯洞窟

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“高尚链甲”、“分裂之靴”。

◆从地图东部进入阿库达利安城门。

阿库达利安城门

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“狮鹫盔甲”、“天鹅绒耳环”。

◆前往叹号标志地点。

◆剧情后从地图上方进入阿库达利安城 1F。

阿库达利安城 1F

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“暴徒胫骨套”、“翡翠耳环”。

◆从地图西北部进入阿库达利安城 2F。

阿库达利安城 2F

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“天马行步”、“季风耳环”。

◆在地图东南部的紫色任务区域“残虐的誓约”，击败 2 名指定敌兵后获得“讨伐者的纹章”（楼层 BOSS 战关键道具）。

Tips

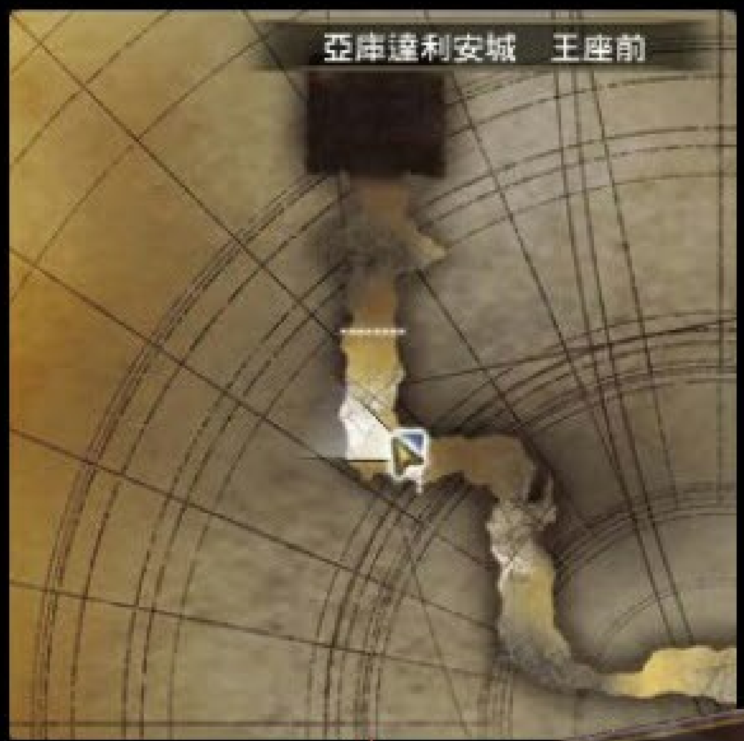
敌人攻击力很高，举盾的频率也较高，建议引开逐个击破。

◆前往叹号标志地点，进入库达利安城 王座前。

阿库达利安城 王座前

◆剧情后可以挑战楼层 BOSS。

◆胜利后自动返回城镇。



BOSS | 邪恶 · 狗头人领主

BOSS的攻击力十分高，招式附带持续掉血的异常状态，不过只要仔细观察就能发现它的招式都有准备动作，很好躲。打法很简单，只要先将它的两腿打断，等它下跪时对腹部拼命输出即可。全场有许多NPC，但能力都一般，很容易被打死，不过他们时而会使出范围补血技能（只要走进地面的绿色圈子里就能回血）。

掉落物：纪元守护、普拉奇姆矿石×3

起始之城镇

◆开启连线游玩功能，在标题菜单处选“Multi play”即可。

◆解锁新区域奥尔多罗布大森林。

◆离开旅馆触发剧情。

◆前往转移门广场触发剧情，进入奥尔多罗布大森林。

第二大陆

奥尔多罗布大森林

格里利穆之森

◆剧情后可自由探索。大森林到处是攻击带麻痹、毒等异常的敌人，建议先返回城镇整理一下装备，武器商店等售物设施都更新了商品。

◆商店街的揭示板处还能触发阿尔戈的角色剧情。

◆回到奥尔多罗布大森林→格里利穆之森，此区域的棕色宝箱能拿到“感应之靴”。

◆从地图西边的建筑物进入地下，触发任务“阻止赋予不死身之力的仪式吧”。

◆回到格里利穆之森，从地图北部进入达萨库特深绿地。

达萨库特深绿地

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“感应风衣”。

◆从地图北部进入斯托拉卡塞特污泉。

斯托拉卡塞特污泉

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“遗体之靴”。

◆在地图北部攀岩而上，从建筑物深入地下，穿过希伦隧道到达迪姆瓦雷群居水域。

迪姆瓦雷群居水域

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“授权跑者”、“怒意跑者”。

◆前往叹号标志地点触发剧情。

◆先返回城镇触发剧情。

起始之城镇

◆离开房间后触发剧情，进入一场杂兵战：几头LV2的野猪，轻松击破。

◆剧情后能带着普蕾蜜亚出行，不过普蕾蜜亚HP一旦清零，没能在指定时间救活就会Game Over。

◆商店街的揭示板处触发阿尔戈的角色剧情（玩家不带队友一人前往），触发找寻抗毒水晶体的任务。

◆瞭望台的咖啡厅处触发莉法与菲莉亚、基滋梅尔、西莉卡的角色剧情。

◆返回迪姆瓦雷群居水域，从东部进入亨达利姆暗雾森林。

亨达利姆暗雾森林

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“怒意守护”、“躲避盔甲”。

◆在地图上方的紫色任务区域“以硬质为食”中击败指定敌人，获得抗毒水晶体。

◆返回迪姆瓦雷群居水域，前往叹号标志地点。

◆剧情后从前面的建筑物深入地下，穿过莫克隧道，到达普雷瓦尔克原始林。

普雷瓦尔克原始林

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“汲取之靴”。

◆前往地图南部的叹号地点进入战斗。

Tips

建议先清理附近所有杂兵再与红衣镰刀敌人战斗。此战最好带上润喉水晶应对敌人的沉默技能。

◆返回格里利穆之森，从转移石附近的建筑物（即地图灰色圆点处）深入地下，剧情后往前走，与LV20的一名杂兵战斗，胜利后穿过亚托林地下道到达菲尔达特森林道，触发剧情。

◆启动附近的转移石然后返回城镇。

起始之城镇

◆进入商店街触发剧情，莉兹贝特的武具店开张，就是最靠近转移门广场的那家店，不过店员是普通女性 NPC，不太好认。

Tips

莉兹贝特的店里可以强化桐人的专属装备。

◆与亚丝娜对话 2 次，触发基滋梅尔与亚丝娜的角色剧情。

◆与有纪对话触发她的角色剧情。

◆与结衣对话触发阿尔戈与结衣的角色剧情。

◆在瞭望台的咖啡厅触发莉兹贝特的角色剧情。

◆在转移门广场的中央塔处触发剧情，进入一场杂兵战。

◆在商店街的旅馆触发剧情。

◆前往菲尔达特森林道。

菲尔达特森林道

◆此区域的棕色宝箱能拿到“格网胫骨套”、“汲取风衣”。

◆从地图西部进入卡古棚。

卡古棚

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“青金石耳环”、“强势胫骨套”。

◆从地图西北部的建筑物深入地下，穿过谬托利亚隧道，到达露丰旧址。

露丰旧址

◆先启动入口附近的转移石。

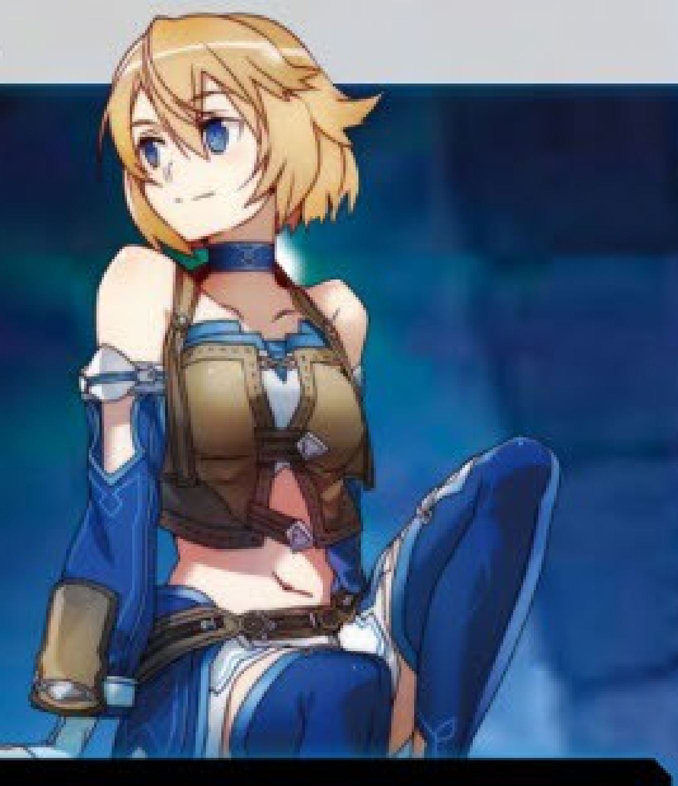
◆此区域的棕色宝箱能拿到“强势盔甲”、“连接耳环”。

◆前往地图中部的叹号标志地点触发剧情。

◆前往地图北部的叹号标志地点触发剧情，击破三根柱子。

◆从地图北部的建筑物深入地下，穿过莫尔克隧道，到达雨线钟乳洞 1 层。

◆启动附近的转移石然后返回城镇。



雨线钟乳洞 1 层

◆此区域的棕色宝箱能拿到“进阶行动者”、“防御束腹”。

◆从地图北部进入雨线钟乳洞 2 层。

起始之城镇

◆剧情后离开旅馆。

◆与菲莉亚对话触发她与莉法的角色剧情。

◆一个人前往弗尔达穆山道就会触发普蕾蜜亚的角色剧情。

◆前往雨线钟乳洞 1层继续主线任务。

雨线钟乳洞 2 层

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“都会胫骨套”、“强力耳环”。

◆在地图南部有一名守护蓝色结界的敌兵，等级为LV23，击败他后结界解除，进入雨线钟乳洞 3 层。

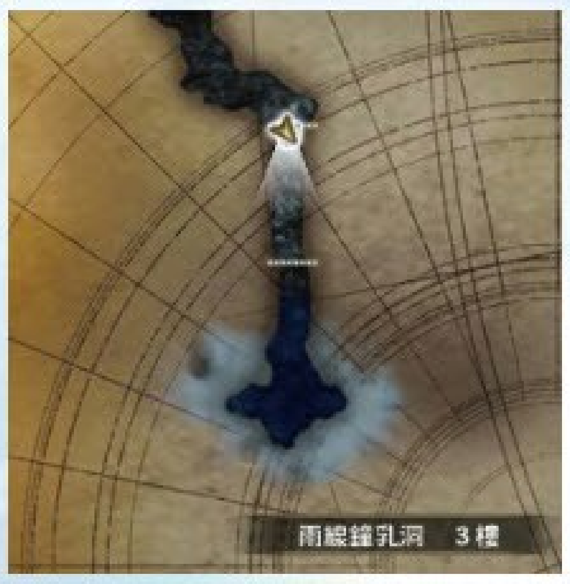
Tips

对手的攻击带有晕眩、麻痹效果，但动作十分容易看穿，要多利用格挡进行反击。战前要清理附近所有杂兵，准备好提升晕眩与麻痹耐性、解除晕眩与麻痹的道具。

雨线钟乳洞 3 层

◆先启动入口附近的转移石。

◆前往叹号标志地点触发剧情，选择“进行头目战”就可以挑战楼层 BOSS 了。



BOSS | 无情 · 先知巨人

按照实体双臂→左右幻臂→头部这个顺序对BOSS进行部位破坏。敌人的臂部比较高，与其无脑跳起来蹭血，不如等其砍地时的停顿冲上前来一记大招。每次破坏完两只幻臂BOSS就会倒地，此时可以上前发动全体攻击指令对BOSS头部疯狂输出，一口气将其击倒。

掉落物：纪元跑者、安格莱矿石 ×3

◆胜利后回到城镇，离开旅馆触发剧情。

◆在转移门广场的中心塔触发剧情，选择“前往”，到达格里利穆森林。

Tips

转移石暂时无法使用。

◆带着普蕾蜜亚抵达菲尔达特森林道。

◆往森林道转移石的南边走，从建筑物深入地下，穿过加鲁特地下窄道，抵达弥之森。

弥之森

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“烈焰跑者”、“授权守护”。

◆从地图东北部进入新地区，触发剧情。

◆自动返回城镇。

起始之城镇

◆离开旅馆触发剧情。

◆在转移门广场触发剧情，自动前往莱尼克斯水路。先不急着探索，返回城镇。

◆与莉兹贝特对话触发她的角色剧情。

◆在瞭望台的咖啡厅触发基滋梅尔的角色剧情。

◆与结衣对话触发她与阿尔戈的角色剧情。

◆与诗音对话触发她的角色剧情。

◆回到自己的房间睡觉，触发亚丝娜、有纪、斯朵蕾雅的角色剧情。

◆白天时与菲莉亚对话触发她与莉法的角色剧情。

◆与亚丝娜对话触发角色剧情。

◆回到自己的房间睡觉，触发亚丝娜、有纪、斯朵蕾雅的角色剧情。

◆前往裘埃尔皮克湖沼群→莱尼克斯水路。

第三大陆

裘埃尔皮克湖沼群

莱尼克斯水路

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“象牙耳环”、“黑暗链甲”。

◆从地图东北部进入独立瀑布水源。

独立瀑布水源

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“移民护腿”、“移民盔甲”。

◆前往叹号标志地点触发剧情，找出启动转移石的方法。

◆在地图北部的叹号地点触发剧情，进入战斗。

Tips

敌人为LV25的飞龙，会向前方喷火球、飞空后进行下压攻击。只要击破它头部就能使其晕倒在地，此时可以上前疯狂输出。

◆打败飞龙后前方结界解除，获得“风之召唤印”（启动转移石的道具之一，共 4 个）。

◆进入马鲁塞维尔流水洞窟。

马鲁塞维尔流水洞窟

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“代用风衣”、“抵制耳环”。

◆在地图上方的紫色任务区域处击败指定敌人，获得“地之召唤印”。

◆从地图西部进入兹林维尔林道，触发剧情。

◆启动附近的转移石后返回城镇，触发剧情。

◆离开房间后触发剧情。

◆与斯朵蕾雅对话触发她与亚丝娜、有纪的角色剧情。

◆前往裘埃尔皮克湖沼群→兹林维尔林道。

兹林维尔林道

◆此区域的棕色宝箱能拿到“碎形链甲”、“代用之靴”。

◆在地图上转移石的西边棕色宝箱处发现结界，将任务区域“召唤而来的幻兽”的指定敌人击倒，获得“火之召唤印”。

◆从地图西部往西走进入艾莱达地热湖。

艾莱达地热湖

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“黑暗腿甲”、“大帆护腿”。

◆返回兹林维尔林道，从地图西部往南走进入巴发特洞穴。

巴发特洞穴

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“坚硬链甲”、“暴徒风衣”。

◆在地图下方的紫色任务区域“召唤而来的幻兽”中击败指定敌人，获得“水之召唤印”，到此集齐 4 个召唤印。

◆先返回城镇，触发剧情。

起始之城镇

◆在瞭望台的咖啡厅触发莉法、菲莉亚的角色剧情。

◆与亚丝娜对话触发亚丝娜、有纪、斯朵蕾雅的角色剧情。

◆再次与亚丝娜对话触发基滋梅尔的角色剧情。

> **Tips**
>
> 今后可以与基滋梅尔组队作战了。

◆与阿尔戈对话触发她与结衣的角色剧情。

◆与菲莉亚对话触发她的角色剧情。

◆在瞭望台的咖啡厅触发艾基尔的角色剧情。

◆一个人前往奥尔多罗布大森林→格里利穆之森触发普蕾蜜亚的角色剧情。

◆一个人前往奥尔多罗布大森林→达萨库特深绿地触发普蕾蜜亚的角色剧情。

◆前往独立瀑布水源，在叹号地点处使用4个召唤印启动转移石，转移至法斯塔尔空中庭园 正门。

法斯塔尔空中庭园 正门

◆先启动后方的转移石。

◆一直往前走，进入法斯塔尔空中庭园 西庭。

法斯塔尔空中庭园 西庭

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“将军盔甲”、“放逐之靴”。

◆从地图南部进入法斯塔尔空中庭园 南庭。

法斯塔尔空中庭园 南庭

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“放逐风衣”、“空间跑者”。

◆从地图南部进入法斯塔尔空中庭园 圣道。

◆先启动入口附近的转移石。

◆往前走进入下一个区域时触发剧情，自动返回城镇。

起始之城镇

◆与斯朵蕾雅对话触发她与亚丝娜、有纪的角色剧情。

◆与诗音对话触发她的角色剧情。

◆与亚丝娜对话触发菲莉亚的角色剧情。

◆返回巴发特洞穴继续主线。

巴发特洞穴

◆在地图叹号标志地点进入战斗。

◆往前走进入托利维法拉斯深绿湖道。

> **Tips**
>
> 对手是一只LV25的蓝色大水母，会使用冻结攻击，躲在它背后输出即可。

托利维法拉斯深绿湖道

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“碎形腿甲”、“暴徒之靴”。

◆在地图南部的紫色任务区域“召唤而来的幻兽”中击败指定敌人，获得“暗之召唤印”。

> **Tips**
>
> 敌人的范围攻击带有晕眩效果，记得不要贪刀，建议使用低HITS高威力的剑技打游击战。

◆返回兹林维尔林道。

◆有了暗之召唤印，可以在地图右上角的转送石处进行瞬移，抵达菲尔纳斯红公园。

菲尔纳斯红公园

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“空间板甲”、“传动胫骨套”。

◆在地图南部的紫色任务区域“召唤而来的幻兽”中击败指定敌人，获得“光之召唤印”。

◆返回托利维法拉斯深绿湖道。

◆有了光之召唤印，可以在地图右下角的转送石处进行瞬移，抵达格兰比特林木湖道。

◆先返回城镇。

法斯塔尔空中庭园 东庭

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“呼叫耳环”、“传动盔甲”。

◆从地图北部进入法斯塔尔空中庭园 北庭。

法斯塔尔空中庭园 北庭

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“秘银板甲”、“秘银腿甲”。

◆在地图北部结界处击败守关敌人，结界解除，进入法斯塔尔空中庭园 圣道。

起始之城镇

◆进入湖畔公园触发莉兹贝特与西莉卡的角色剧情。

◆与普蕾蜜亚对话触发剧情，在菜单选项“FRIEND”中使其加入战斗队伍，再与她对话，选“走吧”，剧情后进入一场杂兵战。

◆与菲莉亚对话触发她与莉法的角色剧情。

◆在瞭望台咖啡厅触发诗音的角色剧情。

◆再次在咖啡厅触发剧情。

◆与有纪对话触发她的角色剧情。

◆与亚丝娜对话触发她的角色剧情。

◆与斯朵蕾雅对话触发她角色剧情。

◆一个人前往裘埃尔皮克湖沼群→马鲁塞维尔流水洞窟触发普蕾蜜亚的角色剧情。

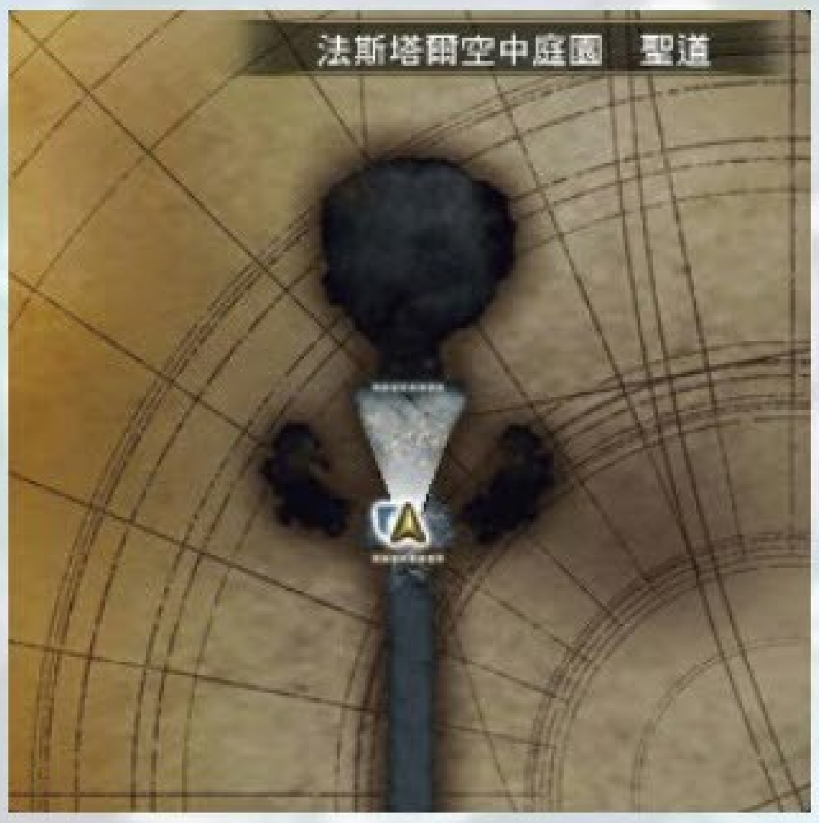
◆返回格兰比特林木湖道继续主线。

法斯塔尔空中庭园 圣道

◆先启动入口附近的转移石。

◆前往叹号地点处触发剧情。

◆返回城镇触发剧情。



◆返回法斯塔尔空中庭园 圣道，前往叹号地点处就可以挑战BOSS了。

BOSS | 召唤 · 宿命统治者

将BOSS的四只脚都打断它就会倒地，此时可对其弱点的头部疯狂输出。注意，BOSS有红蓝两个形态，每当它转换形态，被破坏的脚就会重生，因此最好控制一下四只脚的剩余血量，使用全体攻击指令一口气全部破坏。

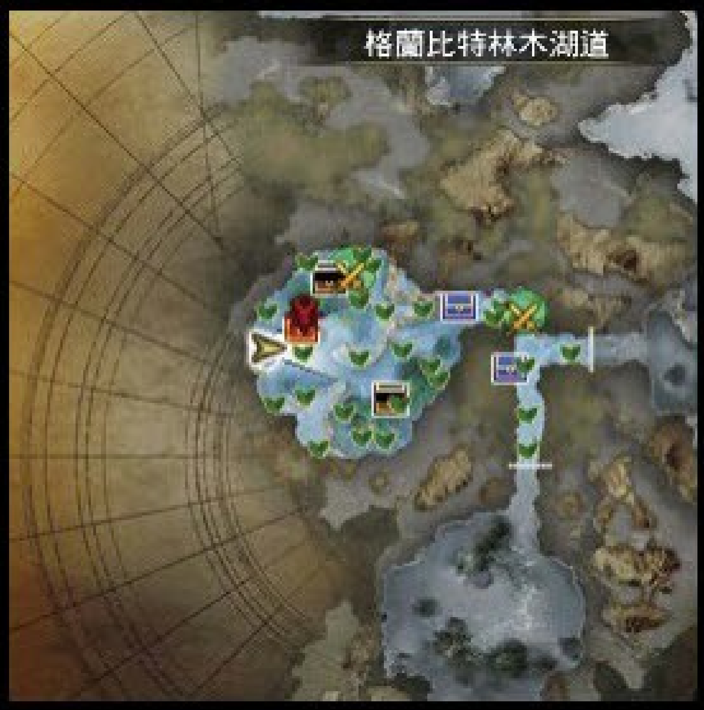
掉落物：神游铠甲、苍铁矿石 ×3

◆ BOSS战后自动返回城镇。

格兰比特林木湖道

◆此区域的棕色宝箱能拿到“坚硬腿甲”、“将军护腿”。

◆在地图东部往下走，进入香吉尔岩湖。



喜多荒湖

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“沉稳细剑”、“收缩利剪”。

◆有了虚之召唤印，可以在地图右下方的转移石处进行瞬移，抵达法斯塔尔空中庭园 后门。

起始之城镇

◆离开旅馆后触发剧情。

◆在湖畔公园西莉卡的店子触发她与莉兹贝特的角色剧情。

◆与诗音对话触发她的角色剧情。

◆与诗音对话触发菲莉亚的角色剧情。

◆与菲莉亚对话触发她与莉法的角色剧情。

◆一个人时与普蕾蜜亚对话触发她的角色剧情。

◆与结衣对话触发她与阿尔戈的角色剧情。

◆与莉法对话触发她与菲莉亚的角色剧情。

◆前往转移门广场触发剧情，自动到达新地区克尔多西几沙漠→乌尔答那沙漠 南侧。

香吉尔岩湖

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“阴暗耳环”、“优异之靴”。

◆在地图右侧的紫色任务区域“召唤而来的幻兽”中击败指定敌人，获得“虚之召唤印”。

◆返回格兰比特林木湖道，在地图东部往右走，进入喜多荒湖。

法斯塔尔空中庭园 后门

◆先启动入口附近的转移石。

◆继续前进进入法斯塔尔空中庭园 东庭。

第四大陆

克尔多西几沙漠

乌尔答那沙漠 南侧

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“疯狂武装”、“狂野粗俗”。

◆从地图北部进入乌尔答那沙漠北侧。

乌尔答那沙漠北侧

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“狂野之物”。

◆从地图北部进入乌隆德沙地。

琉尔水源

◆先启动入口附近的转移石。

◆返回城镇触发剧情，与西莉卡对话触发她与莉兹贝特的角色剧情。

◆返回琉尔水源。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“巨型保卫”、“冰河根基”。

◆从地图右上方的入口进入加隆砂岩隧道。

乌隆德沙地

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“双生之靴”、“极限冰河”。

◆前方被流沙阻扰无法前进，选择“闯入”触发一场杂兵战，胜利后继续前进。

◆从地图东部进入琉尔水源。

加隆砂岩隧道

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“蓝宝石耳环”、“幽灵步行者”。

◆在地图叹号标志地点触发剧情，道路被水晶山阻塞，需要寻找道具“共鸣之铃”。

◆在地图东部往南走进入托利蒙朵拉格尔山道。

托利蒙朵拉格尔山道

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“生命延续”、“裁缝操纵者”。

◆在地图叹号标志地点触发剧情，靠近骸骨进入战斗，胜利后获得“共鸣之铃”。

Tips

对手是一只LV23的NM骷髅兵，使用晕眩效果剑技能轻松克制它的行动。

◆返回加隆砂岩隧道，在叹号标志地点水晶山处使用共鸣之铃开通道路，从地图最北的入口进入雷梅达开凿洞窟。

雷梅达开凿洞窟

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“悲哀武装”、“坚固回响”。

◆在地图最右边的转移石处进行瞬移，抵达雷梅达开凿洞窟 底部。

◆立马进入战斗，击败蓝色结界前的守卫。

Tips

敌人是一只LV35的NM牛头人，攻速很快，招式带有晕眩效果，建议看准他攻击完的时机将其击晕或者击至WEAK状态，再发动全体攻击指令一举击破。

◆继续前进再次触发剧情，然后返回城镇。

起始之城镇

◆与结衣对话触发剧情。

◆与阿尔戈对话触发她与结衣的剧情。

◆在瞭望台的咖啡厅处触发诗音的角色剧情。

◆与菲莉亚对话触发她的角色剧情。

◆将普蕾蜜亚加入队伍，前往琉尔水源，从北部中间的入口进入巴纳尔巴隆枯木带。

巴纳尔巴隆枯木带

◆先启动入口附近的转移石。

◆前往叹号地点触发剧情，进入战斗。

Tips

敌人动作很迟钝，绕到背后使用指令全体攻击即可。注意，普蕾蜜亚很脆，她HP清零后需要在一定时间内救活。

◆战斗胜利后自动回到城镇。

起始之城镇

◆与结衣对话触发她与阿尔戈的角色剧情。

◆与结衣对话触发她的角色剧情。

◆与普蕾蜜亚对话触发剧情。

◆与阿尔戈对话触发她与结衣的角色剧情。

◆在湖畔公园的摊车处触发西莉卡与莉兹贝特的角色剧情。

◆在湖畔公园的摊车处再次触发西莉卡与莉兹贝特的角色剧情。

◆前往琉尔水源，从地图右下角入口进入加尔特布兰风蚀路。

加尔特布兰风蚀路

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“末世疾行者”、“生命前锋”。

◆从地图左下角的入口进入风蚀路的第2板块，启动入口附近的转移石。

◆前往叹号标志地点触发剧情，道路被阻塞，需要寻找“导风护身符”。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“星尘耳环”、“西尔芙大地”。

◆从地图左下角的入口进入风蚀路的第3板块。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“热枕传导”、“液体回响”。

◆启动地图北部的转移石，进入附近的入口来到风蚀路的第4板块。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“西尔芙之力”。

◆启动地图北部的转移石，返回城镇再前往盖瓦尔纳罗旧址。

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

盖瓦尔纳罗旧址

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“末世守护者”、“幽灵私语”。

◆在地图北部击杀一定数量的杂兵死神（拿着镰刀飘来飘去的家伙）后掉落“导风护身符”。

Tips

在场地中四处走可以刷新这些杂兵死神。

◆前往叹号标志地点，剧情后返回城镇，前往琉尔水源。

◆前往叹号标志地点，洗净导风护身符。

◆返回加尔特布兰风蚀路，在之前无法通行的地方使用导风护身符，自动进入阿戴尔萨涅特管制塔下层。

阿戴尔萨涅特管制塔 下层

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“阵式短罩”、“阵式移者”。

◆在地图北侧的转移石（小蓝点标志）进入阿戴尔萨涅特管制塔中层。

阿戴尔萨涅特管制塔 中层

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“工艺品智能”、“冥王之力耳环”。

◆在地图的紫色任务区域“驯服野兽的亚人”中击败指定敌人后，地图右侧的转移石启动，可进入阿戴尔萨涅特管制塔 上层。

阿戴尔萨涅特管制塔 上层

◆先启动入口附近的转移石。

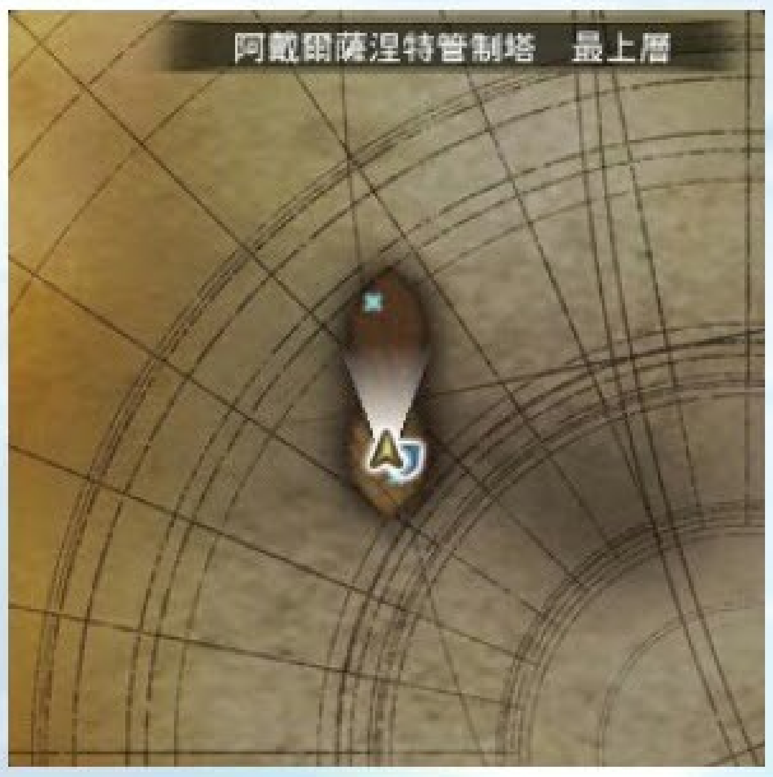
◆此区域的棕色宝箱能拿到“盲目谋略者”、“狂暴者”。

◆在地图的紫色任务区域“虐杀的统御”中击败指定敌人后，地图北部的转移石启动，可借助进入阿戴尔萨涅特管制塔 最上层。

阿戴尔萨涅特管制塔 最上层

◆先启动入口附近的转移石。

◆在叹号地点处触发剧情，可以进行 BOSS 战了。



BOSS | 深渊·至尊金牛、雄伟旗舰金牛

此战有两名BOSS，将它们的双脚击破就能使其跪地，趁机对其弱点头部疯狂输出。BOSS并没有太多招式，不过攻击范围较大，此外个别战技带晕眩效果，如果防御不够高，请不要贪刀。先集中火力击败其中一个BOSS，剩下的那个就任由宰割了。

掉落物：笨重胫骨套、达兰塔特矿石 ×3

◆BOSS 战后自动返回城镇。

起始之城镇

◆与菲莉亚对话触发她的角色剧情。

Tips

如果之前一直有触发菲莉亚的角色剧情，那么这次就能拿到单手直剑“帝王之剑”。

◆与西莉卡对话触发她与莉兹贝特的角色剧情。

◆在瞭望台的咖啡厅连续触发1次诗音、2次普蕾蜜亚的角色剧情。

◆与莉兹贝特对话触发她与西莉卡的角色剧情。

◆与普蕾蜜亚对话寻找野餐地点。

◆前往奥尔托勒要塞→奥尔托勒要塞 欧拉席翁崩壁区。

第五大陆

奥尔托勒要塞

奥尔托勒要塞 欧拉席翁崩壁区

◆此区域的棕色宝箱能拿到“病毒核心”、“危机耳环”。

◆前往地图叹号标志地点触发剧情，进入战斗。

Tips

几头石像巨人，建议逐一击破，千万不要走到中间被它们集中攻击，很容易翻车。

◆从地图北部进入奥尔托勒要塞 哥迪亚水陷区。

奥尔托勒要塞 哥迪亚水陷区

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“危机样态”、“无所畏惧”。

◆从地图北部右侧的入口进入奥尔托勒要塞 马立瓦枯燥区。

奥尔托勒要塞 马立瓦枯燥区

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“夜晚链甲”。

◆前往地图叹号标志地点触发剧情，道路被阻塞，需要找出通过石像的方法。

◆从地图东部的入口进入奥尔托勒要塞 梅多司零落区。

奥尔托勒要塞 梅多司零落区

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“救赎圣环”、“非凡耳环”。

◆前往地图叹号标志地点触发战斗，对手是一名 LV40 的 NM 怪，只要绕到背后攻击即可轻松击破。

◆调查叹号处的控制器，解除所有的石像防卫。

◆分别前往欧拉席翁崩壁区、马立瓦枯燥区、哥迪亚水陷区、梅多司零落区，将 4 个叹号地点处的控制器解除，控制器所在地有杂兵战。

◆从梅多司零落区地图右下角进入芙雷尔浸蚀区。

盖瓦尔纳罗旧址

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“末世守护者”、“幽灵私语”。

◆在地图北部击杀一定数量的杂兵死神（拿着镰刀飘来飘去的家伙）后掉落“导风护身符”。

Tips

在场地中四处走可以刷新这些杂兵死神。

◆前往叹号标志地点，剧情后返回城镇，前往琉尔水源。

◆前往叹号标志地点，洗净导风护身符。

◆返回加尔特布兰风蚀路，在之前无法通行的地方使用导风护身符，自动进入阿戴尔萨涅特管制塔下层。

阿戴尔萨涅特管制塔 下层

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“阵式短罩”、“阵式移者”。

◆在地图北侧的转移石（小蓝点标志）进入阿戴尔萨涅特管制塔中层。

阿戴尔萨涅特管制塔 中层

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“工艺品智能”、“冥王之力耳环”。

◆在地图的紫色任务区域“驯服野兽的亚人”中击败指定敌人后，地图右侧的转移石启动，可进入阿戴尔萨涅特管制塔 上层。

阿戴尔萨涅特管制塔 上层

◆先启动入口附近的转移石。

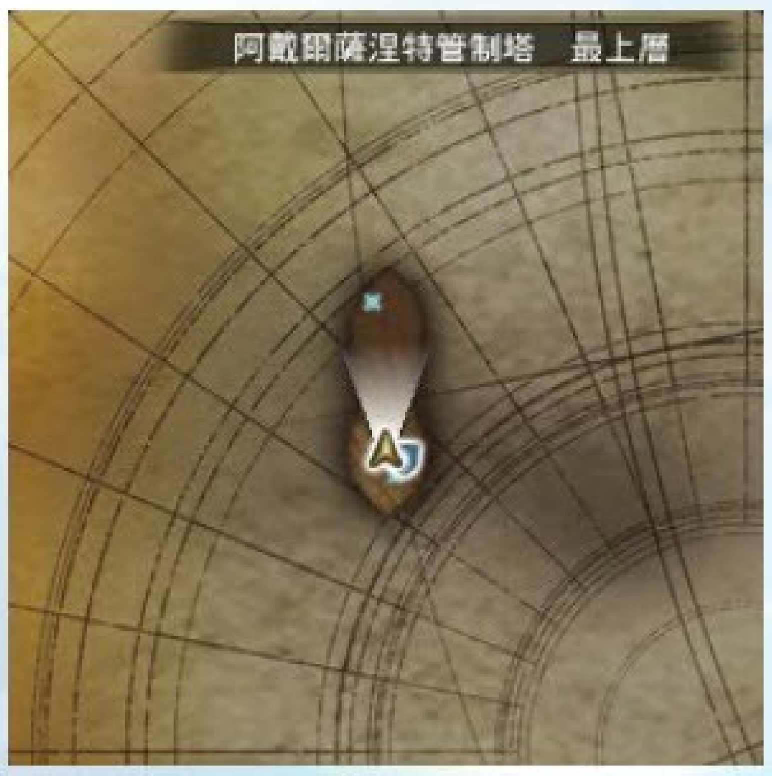
◆此区域的棕色宝箱能拿到“盲目谋略者”、“狂暴者”。

◆在地图的紫色任务区域“虐杀的统御”中击败指定敌人后，地图北部的转移石启动，可借助进入阿戴尔萨涅特管制塔 最上层。

阿戴尔萨涅特管制塔 最上层

◆先启动入口附近的转移石。

◆在叹号地点处触发剧情，可以进行 BOSS 战了。



BOSS | 深渊·至尊金牛、雄伟旗舰金牛

此战有两名BOSS，将它们的双脚击破就能使其跪地，趁机对其弱点头部疯狂输出。BOSS并没有太多招式，不过攻击范围较大，此外个别战技带晕眩效果，如果防御不够高，请不要贪刀。先集中火力击败其中一个BOSS，剩下的那个就任由宰割了。

掉落物：笨重胫骨套、达兰塔特矿石 ×3

◆BOSS 战后自动返回城镇。

起始之城镇

◆与菲莉亚对话触发她的角色剧情。

Tips

如果之前一直有触发菲莉亚的角色剧情，那么这次就能拿到单手直剑“帝王之剑”。

◆与西莉卡对话触发她与莉兹贝特的角色剧情。

◆在瞭望台的咖啡厅连续触发1次诗音、2次普蕾蜜亚的角色剧情。

◆与莉兹贝特对话触发她与西莉卡的角色剧情。

◆与普蕾蜜亚对话寻找野餐地点。

◆前往奥尔托勒要塞→奥尔托勒要塞 欧拉席翁崩壁区。

第五大陆

奥尔托勒要塞

奥尔托勒要塞 欧拉席翁崩壁区

◆此区域的棕色宝箱能拿到“病毒核心”、“危机耳环”。

◆前往地图叹号标志地点触发剧情，进入战斗。

Tips

几头石像巨人，建议逐一击破，千万不要走到中间被它们集中攻击，很容易翻车。

◆从地图北部进入奥尔托勒要塞 哥迪亚水陷区。

奥尔托勒要塞 哥迪亚水陷区

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“危机样态”、“无所畏惧”。

◆从地图北部右侧的入口进入奥尔托勒要塞 马立瓦枯燥区。

奥尔托勒要塞 马立瓦枯燥区

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“夜晚链甲”。

◆前往地图叹号标志地点触发剧情，道路被阻塞，需要找出通过石像的方法。

◆从地图东部的入口进入奥尔托勒要塞 梅多司零落区。

奥尔托勒要塞 梅多司零落区

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“救赎圣环”、“非凡耳环”。

◆前往地图叹号标志地点触发战斗，对手是一名 LV40 的 NM 怪，只要绕到背后攻击即可轻松击破。

◆调查叹号处的控制器，解除所有的石像防卫。

◆分别前往欧拉席翁崩壁区、马立瓦枯燥区、哥迪亚水陷区、梅多司零落区，将 4 个叹号地点处的控制器解除，控制器所在地有杂兵战。

◆从梅多司零落区地图右下角进入芙雷尔浸蚀区。

奥尔托勒要塞 芙雷尔浸蚀区

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“精灵耳饰”、“加速互助”。

◆前往地图南部的叹号标志地点，击败结界前的敌人，解除后方的控制器。

◆前往地图西部的叹号标志地点，进入战斗。

Tips

对手是一只LV45的NM石巨人，防御高且血量非常多，其前方的直线激光威力极大，如果队友等级不够很容易被伤至残血。基本思路还是绕后打，十分安全，只不过队友都挂了的话，要单挑打赢需较长时间。

◆进入附近的入口，来到伊利雅尔神殿 神兵待诏室。

◆先启动入口附近的转移石，回到城镇触发剧情。

◆与诗音对话触发她的角色剧情。

◆返回伊利雅尔神殿 神兵待诏室。

伊利雅尔神殿 神兵待诏室

◆此区域的棕色宝箱能拿到“错误神谕”、“致死样态”。

◆从地图北部任意一入口进入伊利雅尔神殿 禁忌升降机。

伊利雅尔神殿 禁忌升降机

◆此区域的棕色宝箱能拿到“毁灭之力”、“错误灾难”。

◆地图南部通往下一个区域的入口被结界封印，解除封印的方法为找出附近的 BOSS 房间（地面刻画着魔法阵的地方），并将 BOSS 击倒。

Tips

其中有个镰刀死神BOSS比较麻烦，会召唤几个小火球。火球在场上时，主角无法对其造成伤害，必须击破全部火球方可对BOSS造成伤害。

◆解除结界后顺手启动转移石，从附近的入口进入伊利雅尔神殿 贤人评议离宫。

伊利雅尔神殿 贤人评议离宫

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“至死样态”、“救赎镯手”。

◆从地图左上角的入口进入伊利雅尔神殿 伦德回廊。

◆建议返回城镇为 BOSS 战做准备，顺便在瞭望台的咖啡厅触发诗音的角色剧情。

伊利雅尔神殿 伦德回廊

◆先启动入口附近的转移石。

◆直走触发剧情，选择“往深处前进”进入BOSS战。

BOSS | 杰涅西斯

此战只有玩家出战，无同伴相助。BOSS攻速慢但攻击力很高，不过只要躲开了就能趁机输出。将BOSS的血量削减到一定程度会触发剧情，然后接着打。第二阶段的BOSS每被打掉一条血槽就会强化一次并且掌握新招式，不过同样攻速很慢，需要特别注意的是BOSS在最后一条血槽时追加的新招式十分强力，武器闪黄光时一定要快速闪躲，否则一被击中就会陷入晕眩状态，此时再接他一套连技基本就gg了。若已经习得细剑特殊技能“攻击手”的“超绝装甲（30秒无敌）”，那么此战将轻松很多。

掉落物：无

◆战斗结束后自动返回城镇。

◆剧情后在转移门广场的中央塔触发剧情，前往原野寻找普蕾蜜亚。

◆徒步行至圣塔立亚大丘陵。

◆在城镇中与普蕾蜜亚对话，将她加入战斗队伍后再次对话，选择“走吧”，抵达新地区。

◆利用地图上的转移石瞬移，抵达叹号标志地点，进入战斗。

Tips

对手是几只大树怪，就战斗本身而言并不难，但若普蕾蜜亚等级过低，她就会不停被打死，若不在100秒内将其救活将直接Game Over。

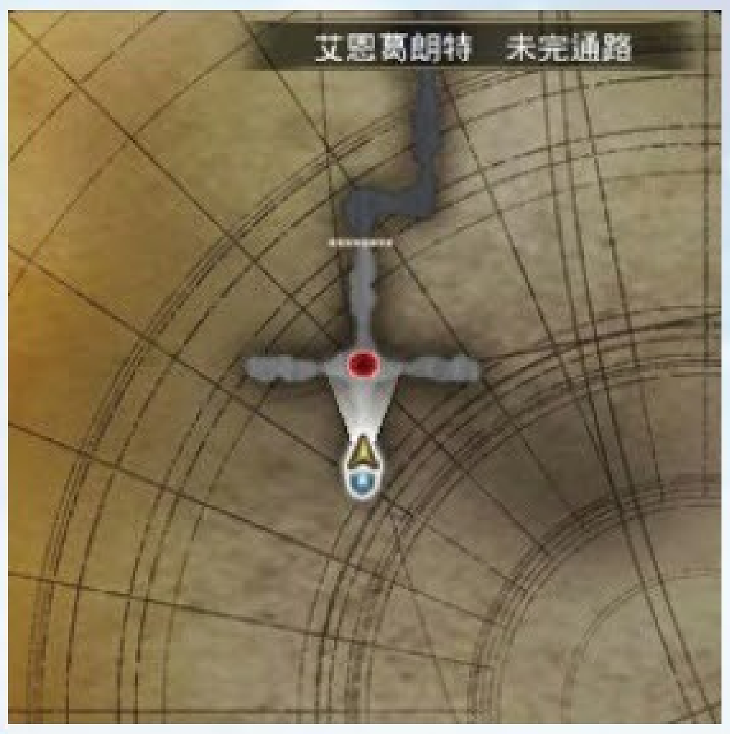
◆剧情后自动返回城镇，前往新大陆艾恩葛朗特 未完经路。

第六大陆

艾恩葛朗特 未完经路

艾恩葛朗特 未完通路

◆往前走进入一场杂兵战，对手是 LV45 的 NM 怪，战斗胜利后结界解除。



◆从前方入口来到艾恩葛朗特 未完楼层。

艾恩葛朗特 未完楼层 I

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“狼人标章”、“狼人斜者”。

◆从地图西部的入口进入另一座未完楼层，路上有一场杂兵战。

Tips

对手是一只血量非常多的LV46的NM石像怪，先清理它身旁的两名杂兵，再不停绕后攻击石像怪即可轻松获胜。顺带一提，此石像怪血厚易打，非常适合无脑刷武器熟练度，只要带上低攻的武器，就能刷个半天。此外，只要从艾恩葛朗特 未完楼层2回到未完楼层1，它就在入口处，还省下了跑路时间。

艾恩葛朗特 未完楼层 2

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“钻石凤凰”、“圣带凤凰”。

◆通往下一个区域前触发杂兵连战。

Tips

比较棘手的是第二场，两只一强一弱的镰刀死神会召唤出几个火球怪，只有先解决完火球怪才能对死神造成伤害。弱死神召唤的火球怪比较强，建议引其离开强死神一举击破，剩下的强死神召唤出来的火球怪等级为LV1，不足为患。

◆杂兵战打完后继续前进，来到艾恩葛朗特 未完楼层 3。

艾恩葛朗特 未完楼层 3

◆先启动入口附近的转移石。

◆此区域的棕色宝箱能拿到“钻石凤凰”、“圣带凤凰”。

◆通往下一个区域的路上（红点处）一共有3场杂兵战。

Tips

第一场：LV46的NM怪、杂兵×3；第二场：LV46的NM怪×3；第三场：LV49的NM怪×2。

◆进入艾恩葛朗特 未完深处。

艾恩葛朗特 未完深处

◆在叹号标志处触发剧情，选择成员（与角色结局相关），之后就可以进行最终决战了。

BOSS | Prayer Conduit

第一阶段： BOSS就在场地中间，可以直接上前攻击它，然而四周有许多旋转球体会不停阻扰我方。这些球体全部杀光后很快又会重新出现，因此只能利用没有球体的时候尽快对BOSS输出。又或者将球体击杀至剩下一只再集火BOSS，因为球体全灭之前不会重生。

第二阶段： BOSS会使用激光和长枪进行攻击，威力都很高。激光的发射轨道会跟踪玩家，不过只要一直保持移动就能在激光最后的锁定中逃脱，长枪攻击则可以在场地的最外围移动进行闪躲。和第一阶段一样，BOSS会召唤许多旋转球体，这些球体除了会分散开来对我方成员进行攻击外，还能合体成一个大圆，旋转着攻击玩家，此招威力足记秒杀我方成员，一旦发现球体合体，请务必往场地最外围绕圈奔跑闪躲，待其攻击完毕很快就会解除合体。将球体全部清理后，场地中央会降下一个水晶球，也即是BOSS的本体核心，上前疯狂输出即可，BOSS一共有4条血槽。

◆胜利后观看 ED。

通关之后

◆标题菜单开启“Gallery”，可自由鉴赏 CG。

◆读档后出现在艾恩葛朗特 未完深处，时间倒退到挑战 BOSS 之前。

奖杯攻略

白金综述

奖杯总数	53	铜杯	44	银杯	6	金杯	2	白金	1

本作打完主线剧情只能拿到一小部分奖杯，最耗时间的奖杯莫过于角色友好度MAX类奖杯、各种特殊技能的解放这两种。关于刷友好度并没有太好的办法，只能去各个约会地点不停进入亲密会话场景，根据会话情况一次大概能提升9～12点友好度，消耗完所有约会地点后去回房间睡2次，将时间推到第二天再重新约会，如此循环，几个小时后就能升满一个角色了。若要升满全部角色的友好度就得耗上几十小时，可以说是非常繁琐且无聊的重复作业。特殊技能的解放条件可参考前文“特殊技能”部分。

白金难度	5/10
白金所需时间	120小时以上
在线奖杯	1
最少通关次数	1
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需求	无

获得所有奖杯（白金）

取得条件： 取得所有奖杯

击倒《邪恶・狗头人领主》

取得条件： 完全攻略《留斯托利亚大草原》

击倒《无情・先知巨人》（铜杯）

取得条件： 完全攻略《奥尔多罗布大森林》

击倒《召唤・宿命统治者》（铜杯）

取得条件： 完全攻略《裘埃尔皮克湖沼群》

击倒《深渊・帝国金牛》（铜杯）

取得条件： 完全攻略《克尔多西几沙漠》

你配不上黑色剑士这个称号（铜杯）

取得条件： 在祈祷神殿打倒杰涅西斯

不会让这个世界毁灭！（铜杯）

取得条件： 在艾恩葛朗特打倒缇儿

青春真是太棒了！（铜杯）

取得条件： 完成亚丝娜与有纪跟斯朵蕾雅的章节

还请多多惠顾两人的店（铜杯）

取得条件： 完成莉兹与西莉卡的章节

往后也会为你加油！（铜杯）

取得条件： 完成莉法与菲莉亚的章节

谢谢你，汪吉（铜杯）

取得条件： 完成结衣与阿尔戈的章节

我有伙伴陪著我（铜杯）

取得条件： 完成诗音的章节

共同得到的剑（铜杯）

取得条件： 完成帝王之剑的章节

往后也一起向前迈进（铜杯）

取得条件： 完成基滋梅尔的章节

修练的尽头（银杯）

取得条件： 技能熟练度总计超过10000

技能大师（银杯）

取得条件： 取得 200 种技能

奖杯说明： 最快的方法莫过轮流使用所有熟练度不高的武器，找个血多防高的怪（比如一些石头怪），用攻击力低的武器来刷，学习所有需要技能点少的剑技，凑够 200 个跳杯后不保存退出游戏，这样就不怕浪费技能点了。

无敌强者 铜杯

取得条件：桐人等级超过 50

精通剑技之人 银杯

取得条件：剑技熟练度达到最高等级

新的神话 银杯

取得条件：剑技连接成功达 10 连击以上

特别技能《绝界双星剑》 铜杯

取得条件：解放特别技能《绝界双星剑》

特别技能《无限幻影荆棘》 铜杯

取得条件：解放特别技能《无限幻影荆棘》

特别技能《飞闪一刀》 铜杯

取得条件：解放特别技能《飞闪一刀》

特别技能《冥界剑》 铜杯

取得条件：解放特别技能《冥界剑》

特别技能《圣印十字剑》 铜杯

取得条件：解放特别技能《圣印十字剑》

特别技能《封牙守护士》 铜杯

取得条件：解放特别技能《封牙守护士》

特别技能《迴响斗争者》 铜杯

取得条件：解放特别技能《迴响斗争者》

特别技能《深界暗杀剑》 铜杯

取得条件：解放特别技能《深界暗杀剑》

特别技能《玲珑疗愈手》 铜杯

取得条件：解放特别技能《玲珑疗愈手》

永远的陪伴者 铜杯

取得条件：亚丝娜的友好度达到 Max 上限

心地善良的驯兽师 铜杯

取得条件：西莉卡的友好度达到 Max 上限

值得信赖的战鎚使大师 铜杯

取得条件：莉兹贝特的友好度达到 Max 上限

亲爱的妹妹 铜杯

取得条件：莉法的友好度达到 Max 上限

冷静的狙击者 铜杯

取得条件：诗音的友好度达到 Max 上限

挚爱的女儿 铜杯

取得条件：结衣的友好度达到 Max 上限

天真浪漫的大姊姊 铜杯

取得条件：斯朵蕾雅的友好度达到 Max 上限

果敢的宝藏猎人 铜杯

取得条件：菲莉亚的友好度达到 Max 上限

纯洁的女神 铜杯

取得条件：普蕾蜜亚的友好度达到 Max 上限

可靠之鼠 铜杯

取得条件：阿尔戈的友好度达到 Max 上限

纯真无邪的妖精 铜杯

取得条件：有纪的友好度达到 Max 上限

真挚的精灵 铜杯

取得条件：基滋梅尔的友好度达到 Max 上限

热血盟友 铜杯

取得条件：克莱因的友好度达到 Max 上限

支持一切的好友 金杯

取得条件：艾基尔的友好度达到 Max 上限

爸爸又要外遇了吗 金杯

取得条件：所有女主角的友好度到 Max 上限

与伙伴的记忆 铜杯

取得条件：完整收藏美术馆所有资料

能结交到 100 个朋友吗 铜杯

取得条件：Friendship（友好阶级）为 3（好朋友）以上的伙伴达到 100 人以上

奖杯说明：完成揭示板的任务后有时能接收到 NPC 的短信，回信后可以触发该 NPC 的特定任务，完成特定任务再与他 / 她对话几次就能将友好阶段升到 3 了。

磨练的极致 铜杯

取得条件：将武器强化到最大值

奖杯说明：将一把武器强化至 +9。莉兹贝特的武器店靠近转移门广场，选一把较弱、容易强化成功的武器进行强化，成功一次就移动到转移门广场保存后再回来，失败就直接后台关游戏重新进，这样能利用有限的矿石素材快速强化。

传说的武器 铜杯

取得条件：取得传说等级的武器

奖杯说明：取得方法可参考前文“传说武器”部分。

最后一击猎人 银杯

取得条件：取得所有的最后一击奖励

奖杯说明：不带队友的情况下（保证最后一击由自己打出），重刷一次 4 只楼层 BOSS，不包括最终决战和杰涅西斯。

珂尔胜于刀剑 铜杯

取得条件：存下 100 万珂尔

奖杯说明：去店铺卖卖卖，拿到奖杯后不保存直接关后台重进游戏。

伙伴就算不在身边也会一起努力！ 银杯

取得条件：在多人游玩击倒 100 个 NM 级的敌人

奖杯说明：联机游玩奖杯，不过在联机模式里单人游玩也计算在内。推荐地点为“艾恩葛朗特 未完楼层 3”，内有 3 只 NM 怪，可来回刷。此外 HNM 怪也算在内。

艾恩葛劳德的居民 铜杯

取得条件：在游玩时间超过 100 小时的状态下全破

奖杯说明：游玩时间超过 100 小时的情况下通关

这裡不是死亡游戏 铜杯

取得条件：全军覆没后在转移门广场复活

我会保护你！ 铜杯

取得条件：帮助力竭身亡的伙伴

文 果汁 美编 sienna

PS4 PSV

FATE/新世界	Marvelous	动作
Fate/EXTELLA		日版
2016年11月10日	本地1人	对应年龄：12岁以上
下载版售价为PS4：8618日元、PSV：7538日元		无对应周边

作为鼎鼎大名的“《FATE》系列”游戏的衍生作，本作是以“《Fate/extra》系列”的世界观为基础，无双战斗作为玩法的动作游戏。由奈须蘑菇亲自执笔的剧情相信吸引了不少型月粉丝购买本作，并且 12 月 15 日也会推出本作的中文版，不用再怕有语言障碍。不过单从游戏性来看，本作也有不少可圈可点的内容，下面就来从各方面介绍一下本作的内容吧。

系统详解

基本操作

按键	功能	
	菜单画面	战斗
左摇杆	项目选择	角色移动
右摇杆	–	镜头调整
方向键	项目选择	使用礼装技能
○	确认	发动月面空战机动/破防技
×	取消	跳跃/受身
△	查看英灵能力值	重攻击
□	–	轻攻击
L1键	–	防御

按键	功能	
	菜单画面	战斗
L2键	–	发动形态变化/月亮驱动
R1键	–	冲刺
R2键	–	使用宝具
R3键	–	镜头移回正面/锁定敌方英灵
OPTIONS	–	使用令咒
触摸板	跳过剧情	打开主菜单

主菜单

项目	功能
MAIN STORY	进行主线故事
SUB STORY	进行支线故事
FREE BATTLE	使用已解锁的英灵，自由挑选关卡战斗
GALLERY	画廊，可以查看英灵的资料、故事过场、音乐、用语辞典、礼装与安装技能

战场菜单

项目	功能
BATTLE DETAILS	战况详细，显示各据点的领域等级以及将领级角色的情报
PLAYER INFO	玩家情报，显示英灵的各项情报以及御主的礼装技能
SIDE MISSIONS	支线任务，查看支线任务及完成状况
TUTORIAL	教程，查看英灵的招式表以及各种游戏教程
OPTIONS	更改游戏各种设置
LEAVE BATTLE	离开当前战斗

My Room菜单

项目	功能
TALK	与英灵对话、触发羁绊事件（仅限该线路的主英灵）
SETTINGS	更换主人公的礼装，英灵的安装技能、查看英灵的羁绊等级、更改游戏设置、查看教程
ITEM CRAFT	使用QP（金钱）制作礼装、把礼装分解为QP
CLOSET	更换英灵的服装
BATTLE	选择出击关卡

战斗界面

①礼装技能
②领域支配权的敌我状况
③主线目标
④小地图
⑤英灵的能力值情报，从上至下为：月亮驱动槽、HP、EP（月面机动槽）、强化槽（部分角色拥有）
⑥连击数
⑦宝具槽，搜集3个幻影配件后就能发动宝具
⑧击破数
⑨英灵的等级和经验值槽
⑩侵略者（アグレッサー）槽，加满后侵略者出现

进阶操作

连段攻击

按□键可以进行连续的轻攻击，在此过程中插入△键即能发动连段攻击，也是“《无双》系列”玩家熟悉的C攻击。本作里所有派生攻击的习得方式仅需要升级即可。

反击

在受到敌人攻击的瞬间按下□键就能发动反击，可以把周围的敌人击飞。不过要求时机比较严格，不需要强求。

月面空战机动（エクステラマニューバ）

简称EM，当画面左下的月面机动槽蓄到1格以上时按○键就能使出。EM是以命中的敌人为中心，进行一个大范围的攻击，范围内的敌人越多，EM的攻击力也就越高，除敌人数量以外，EM的攻击力还和英灵本身的攻击力挂钩。最先命中的敌人受到的伤害最高，并且能进行追加攻击，只要月面机动槽有足够的格子，就能继续按○键发动追击。但是追击的实际伤害并不如分开使用EM来得高，只不过后者耗费的时间要多很多。

形态变化 / 月亮驱动（ムーンクランチ / ムーンドライブ）

本作的特色强化系统，当月亮驱动槽满时按下L2就能发动，发动后英灵的攻击力与防御力大幅提升、进入霸体状态、普通攻击可打破任何霸体状态，按○键可发动破防技。尼禄和玉藻前较为特别，是发动能变身的“形态变化”，变身后不仅外表改变，招式的性能也会发生变化。其他英灵则是发动月亮驱动，获得前述的强化效果但是外表和招式性能不变。

通过攻击敌人就能积蓄驱动槽，连击数越多，槽也会积蓄得更快，使用月面空战机动也能大幅增加驱动槽。月亮驱动非常强大，在后期英灵的招式、技能齐全的状态下，即使是在Very Hard难度瞬秒BOSS也不成问题。

破防

仅在形态变化 / 月亮驱动状态下能执行，当敌方防御的时候按○键就能发动破防攻击。

宝具

“《FATE》系列”的知名要素，每一个英灵都有一个成名的招牌技能，在系列中统称为“宝具”。本作中的宝具和收集要素挂钩，玩家需要收集藏在每个关卡里的 3 个幻影配件(**ファンタズムサ－キット**)后按 R2 键方能使用宝具，宝具效果范围遍及发动英灵所在区域，演出华丽，威力也不小。不过收集起来还是挺麻烦的，算是偏向满足原作粉丝的系统。我方英灵可以通过打断敌方英灵的宝具解放动作，从而取得 1 个幻影配件。但是我方发动宝具是全程无敌的，因此可以放心发动宝具。

令咒

同样是“《Fate》系列”的传统词汇，御主能使用 3 划令咒命令英灵做出任何行动。但在本作中，令咒只能用于复活和强化英灵的能力值，复活消耗 1 划令咒，强化则是一次消耗 3 划令咒。

战场要素

地图上能捡取的道具

道具名	功能
炒面面包	回复一定量的HP，英灵的HP不满时几率从敌人身上掉落
灵酒	回复一定量的EP，英灵的EP不满时几率从敌人身上掉落
便当	完全回复HP，饭盒状，位于各处据点的绿色宝箱处
酒盘	完全回复EP，英灵的EP不满时几率从敌人身上掉落
幻影配件	积蓄1格宝具槽，红色芯片状；在小地图以红色长方形显示位置，置于红色宝箱内
安装技能	获取安装技能，蓝色类音符状，从侵略者身上掉落

领域支配权

在本作的主线关卡中有各种各样的主线目标，但到最后都是发展到夺取领域支配权。领域支配权的状况会显示在画面上方，蓝色为我方，红色为敌方，每一方的领域支配槽都是 15 格，让 15 格全部点亮就代表该方夺得领域支配权。在战场或是暂停菜单的小地图里能看到各据点所占的格子数，玩家在战斗中需要通过格子数判断哪个据点比较重要，哪个据点可以暂且不管。

夺取据点的方法和“《无双》系列”大同小异，玩家击倒据点里的杂兵后画面右下方的侵略者槽就会积蓄。所谓的侵略者便是据点兵长，它们会在侵略者槽蓄满后出现，把它们全部打倒后就能夺取该领域的支配权。防御据点的时候也是一样，只要把入侵我方据点的侵略者打倒便算防御成功。

▲敌军往我方据点进军时，小地图会有箭头显示敌军的进军路线，方便玩家制定战术。

通关评价

每通过一次关卡，结算时就会出现评价画面。评价从低至高是 C ~ EX 级，影响评价的要素为以下四个：

①击杀数，越多评价越高。
②连击数，越多评价越高。
③所受伤害数，越少评价越高。
④占领据点数，越多评价越高。

根据关卡不同，评价的标准也会有所不同，高评价影响礼装的解锁，所以想要白金的玩家尽量瞄准高评价通关吧。

据点陷阱

在某些据点里会配置不同属性的伤害性陷阱，如果英灵进入该据点时，该据点已被敌人占领，那么据点陷阱就会启动，经过一段时间后对英灵造成无法回避的固定伤害。要抵御据点陷阱的方法只有一种，那就是使用部分礼装附带的“resist”系技能。陷阱分为火、冰、雷、毒属性，要防止这些陷阱也要带上相应的 resist_fire、resist_frost、resist_thunder、resist_poison 技能。

英灵进入配置有陷阱的据点时会用清晰的语音提醒玩家，但此时不需要急着使用技能，待英灵周围浮现出陷阱的效果、英灵进行第二次提醒时再启动技能便可完美防御陷阱。

礼装装备 & 简易术式（Code Cast）

在本作中，御主亦即是主人公，不能直接上战场，但可以通过简单的魔术支援战场上的英灵，这些魔术便是简易术式。御主能使用什么种类的简易术式由装备的礼装决定，术式名称后的（ ）代表术式的强度，数字越大效果越强。礼装可使用 QP 制作，游戏初期的礼装数量相当少，需要玩家通过关卡才能获得礼装的配方。根据通过关卡获得的评价，解锁的礼装配方也会有所不同，由于奖杯里有一个收集全礼装的杯子，不断地刷关是白金不可避免的流程……后文介绍简易术式的功能以及礼装配方的获取地点（同一种类的术式仅介绍一次，不再细分加强版本等同类术式）。除了部分特殊礼装外，基本上所有关卡全难度通关后就能拿齐礼装，A 以上等级的礼装需要尽量瞄准 EX 评价通关。事实上这也是很麻烦的一道工序，因此列出获取关卡以供查漏补缺。

简易术式

名称	功能
change	将当前英灵交换为副官英灵，仅主线关卡可用。操纵尼禄时副官为无铭；玉藻前对应迦尔纳；阿提拉对应吉尔伽美什
change_（ ）	（ ）为英灵名字，将当前英灵交换为指定英灵，仅自由关卡可用。拥有此系列术式的礼装会在对应英灵羁绊等级为30的时候获得
heal	回复自身HP。根据礼装优劣，回复量会发生变化
decoy	设置吸引敌人的陷阱，持续一段时间。根据礼装优劣，持续时间会发生变化
cure	消除异常状态的效果
tresure	一定时间内道具掉落率提升。根据礼装优劣，持续时间会发生变化
heall_all	回复附近队友的HP。根据礼装优劣，回复量会发生变化
offence_up	一定时间内攻击力提升。根据礼装优劣，持续时间会发生变化
defence_up	一定时间内防御力提升并获得霸体效果。根据礼装优劣，持续时间会发生变化
resist_（ ）	一定时间内无效化陷阱效果。（ ）内的内容有fire、frost、thunder、poison四种，分别无效火、冰、雷、毒陷阱
（ ）_bomb	（ ）内的内容为属性，发动某一属性的全体攻击并附加相应的异常状态
moon_drive	无视驱动槽，直接发动形态变化/月亮驱动（发动后驱动槽清空）

礼装

等级	名称	配方获取关卡
D	新王のローブ	初期获得
D	净化のチョーカー	Free battle：BOSS伊丽莎白，焰诗篇关卡（蔷薇帝都），Easy难度通关
D	妖精の羽织り	Free battle：BOSS伊丽莎白，焰诗篇关卡（蔷薇帝都），Easy难度通关
D	锖びた仪礼刀	Free battle：BOSS美杜莎，焰诗篇关卡，Easy难度通关
C	从者の外套	Free battle：BOSS伊丽莎白，焰诗篇关卡（蔷薇帝都），Easy难度通关
C	仪礼刀	Free battle：BOSS伊丽莎白，焰诗篇关卡（蔷薇帝都），EX评价通关
C	炎の护符	Free battle：BOSS玉藻前，焰诗篇关卡，Easy难度通关
C	病の护符	Free battle：BOSS李书文，兰词篇关卡，Easy难度通关
C	导きの旗	Free battle：BOSS美杜莎，焰诗篇关卡，Easy难度通关
C	从者の炎印盾	Free battle：BOSS无铭，兰词篇关卡，Easy难度通关
C	从者の毒印盾	Free battle：BOSS尼禄，兰词篇关卡（蔷薇帝都），通关
C	浊つた水晶玉	Free battle：BOSSセファール，焰诗篇关卡，Easy难度通关
C	从者の军旗	Free battle：BOSS吉尔伽美什，兰词篇关卡，Normal难度EX评价通关
C	怪盗のマスク	Free battle：BOSS贞德，焰诗篇关卡，Easy难度通关
B	从者の外套	Free battle：BOSS贞德，焰诗篇关卡，Easy难度通关
B	从者の羽织り	未明篇第2章Easy难度通关
B	从者の军旗	Free battle：BOSS贞德，焰诗篇关卡，Hard难度通关
B	从者の仪礼刀	Free battle：BOSS库・夫林，未明篇关卡，Easy难度通关
B	从者の炎印盾	Free battle：BOSS尼禄，兰词篇关卡（蔷薇帝都），Easy难度通关
B	从者の毒印盾	Free battle：BOSS尼禄，兰词篇关卡（蔷薇帝都），Easy难度通关
B	从者の冰印盾	Free battle：BOSS阿提拉，兰词篇关卡（巨神灵庙），Easy难度通关
B	从者の雷印盾	未明篇第2章Easy难度通关
B	火鸟の外套	Free battle：BOSS阿提拉，兰词篇关卡（巨神灵庙），Easy难度通关
B	毒蛇の外套	未明篇第2章Easy难度通关
B	冰狼の外套	Free battle：BOSS玉藻前，未明篇关卡，Easy难度通关
B	雷兽の外套	Free battle：BOSS库・夫林，未明篇关卡，Easy难度通关
B	天使の羽织り	Free battle：BOSS阿提拉，焰诗篇关卡（巨神灵庙），Easy难度通关；BOSS吉尔伽美什，兰词篇关卡，Very hard难度通关
B	仪礼刀	Free battle：BOSS阿提拉，焰诗篇关卡（巨神灵庙），Easy难度通关
B	导きの旗	Free battle：BOSS贞德，焰诗篇关卡，Easy难度EX评价通关
B	毒炎龙の鳞	Free battle：BOSS无铭，兰词篇关卡，Hard难度通关
B	雷雪龙の鳞	Free battle：BOSS尼禄，兰词篇关卡，Hard难度EX评价通关
B	魔术师の银杖	Free battle：BOSS无铭，兰词篇关卡，Easy难度通关
B	怪盗のマスク	Free battle：BOSS迦尔纳，未明篇关卡，Easy难度通关
B	守护者の大盾	Free battle：BOSS阿基米德，金诗篇关卡（蔷薇帝都），通关
B	觉醒の指轮	未明篇第2章Easy难度EX评价通关
B	古びた神刀	Free battle：BOSS阿基米德，金诗篇关卡（蔷薇帝都），Hard难度EX评价通关
B	从者のアレキサンドライト	Free battle：BOSS尼禄，兰词篇关卡（蔷薇帝都），Easy难度EX评价通关
B	水银触媒	Free battle：BOSS吉尔伽美什，兰词篇关卡，Easy难度EX评价通关
B	丸腰の道化傀儡	Free battle：BOSSセファール，未明篇关卡，Easy难度EX评价通关
B	ドラゴンハート	击破4次乱入的阿尔托莉雅后返回My Room获得（乱入方法请参考“阿尔托莉雅乱入”部分）
B	精灵のテッセラクト	Free battle：BOSS阿提拉，金诗篇关卡（巨神灵庙），Easy难度EX评价通关
A	从者の外套	Free battle：BOSS贞德，焰诗篇关卡，Hard难度通关
A	从者の羽织り	未明篇第2章Hard难度EX评价通关
A	从者の军旗	Free battle：BOSS阿基米德，金诗篇关卡（蔷薇帝都），Hard难度通关后返回My Room获得；需要从主线章节进入本关，且不能跳过开头剧情
A	从者の仪礼刀	Free battle：BOSS库・夫林，未明篇关卡，Hard难度EX评价通关
A	王者の外套	Free battle：BOSS阿提拉，焰诗篇关卡（巨神灵庙），Hard难度EX评价通关
A	天使の羽织り	Free battle：BOSS李书文，兰词篇关卡，Hard难度EX评价通关
A	仪礼刀	Free battle：BOSS李书文，兰词篇关卡，Very Hard难度通关
A	导きの旗	Free battle：BOSS阿提拉，金诗篇关卡（千年魔京），Hard难度A评价通关
A	冰炎の双龙纹	Free battle：BOSS吉尔伽美什，Hard难度EX评价通关
A	毒雷の双龙纹	Free battle：BOSS尼禄，未明篇关卡，Hard难度EX评价通关
A	魔术师の银杖	Free battle：BOSS尼禄，兰词篇关卡，Hard难度EX评价通关
A	怪盗のマスク	Free battle：BOSS迦尔纳，未明篇关卡，Hard难度EX评价通关
A	守护者の大盾	Free battle：BOSS阿基米德，金诗篇关卡（蔷薇帝都），Very Hard难度通关后返回My Room获得；需要从主线章节进入本关，且不能跳过开头剧情
A	觉醒の指轮	未明篇第2章Hard难度EX评价通关
A	从者の精灵石	Free battle：BOSS阿基米德，金诗篇关卡，Normal难度EX评价通关
A	月光のペンダント	Free battle：BOSS阿基米德，金诗篇关卡（巨神灵庙），Easy难度通关
A	古びた神刀	Free battle：BOSS尼禄，兰词篇关卡（蔷薇帝都），Hard难度EX评价通关
A	从者のアレキサンドライト	Free battle：BOSS阿提拉，金诗篇关卡（Lv45）Hard难度EX评价通关
A	水银触媒	Free battle：BOSS阿提拉，金诗篇关卡（千年魔京）Hard难度EX评价通关
EX	从者の外套	Free battle：BOSS伊丽莎白，焰诗篇关卡（蔷薇帝都），Very Hard难度A评价通关
EX	从者の羽织り	Free battle：BOSS伊斯坎达尔，未明篇关卡（运命の街），Very Hard难度A评价通关
EX	从者の军旗	Free battle：BOSS阿基米德，金诗篇关卡（蔷薇帝都），Very Hard难度通关后返回My Room获得；需要从主线章节进入本关，且不能跳过开头剧情
EX	从者の仪礼刀	Free battle：BOSS尼禄，兰词篇关卡（蔷薇帝都），Very Hard难度A评价通关
EX	王者の外套	Free battle：BOSS李书文，兰词篇关卡，Very Hard难度EX评价通关
EX	天使の羽织り	Free battle：BOSS吉尔伽美什，兰词篇关卡，Very hard难度A评价通关
EX	仪礼刀	Free battle：BOSS美杜莎，焰诗篇关卡，Very Hard难度EX评价通关
EX	导きの旗	Free battle：BOSS玉藻前，未明篇关卡，Very hard难度EX评价通关
EX	混沌のハイパーキューブ	Free battle：BOSS吕布，金诗篇关卡，Very hard难度EX评价通关
EX	精灵のテッセラクト	金诗篇最终章Hard难度A评价通关
EX	怪盗のマスク	Free battle：BOSS伊丽莎白，焰诗篇关卡（蔷薇帝都），Very Hard难度EX评价通关
EX	诸刃の神刀	Free battle：BOSS尼禄，兰词篇关卡（蔷薇帝都），Very hard难度EX评价通关
EX	极光の精灵石	Free battle：BOSS尼禄，未明篇关卡，Very Hard难度EX评价通关
EX	遮断のプリズム	Free battle：BOSS阿基米德，金诗篇关卡，Very Hard难度EX评价通关
EX	征服者の大剑	金诗篇最终章Very hard难度A评价通关
A	月桂树のヴェール	尼禄羁绊等级30获得
A	杀生石の欠片	玉藻前羁绊等级30获得
A	泥中の剑	阿提拉羁绊等级30获得
A	锖びた幻想	无铭羁绊等级30获得
A	道着の切れ端	李书文羁绊等级30获得
A	太阳の纹章	高文羁绊等级30获得
A	ルーン石の耳饰り	库・夫林羁绊等级30获得
A	古の镜	美杜莎羁绊等级30获得
A	输血パック	伊丽莎白羁绊等级30获得
A	スーリヤの车轮	迦尔纳羁绊等级30获得
A	赤兔马の蹄铁	吕布奉先羁绊等级30获得
A	交换书简	阿基米德羁绊等级30获得
A	霸王の外套片	伊斯坎达尔羁绊等级30获得
A	圣剑の鞘	阿尔托莉雅羁绊等级30获得
A	最古の蛇の抜け壳	吉尔伽美什羁绊等级30获得
A	救国の圣旗	贞德羁绊等级30获得
C	虏囚の服	未明篇剧情获得

注：上表列出的礼装获得方法不惟一（特殊礼装除外），尽量往低难度方面靠拢；为阅读方便，本表格的关卡均以自由关卡显示，其中仍然以主线关卡表示的，为自由关卡不能挑战的关卡。

安装技能（インスト－ルスキル）

相当于系列作设定的“固有技能”，击倒侵略者时会掉落，能给英灵带来攻击力提升、防御力上升等各种各样的辅助效果。每个英灵身上都有可以插入技能的回路，当英灵的羁绊等级越高，可以插入的技能也就越多。安装技能分为攻击、防御、辅助三种类型，当回路之间有线连接，往连接上的回路插入同一种类的安装技能时，技能效果就能获得加强。2 个技能连在一起时提升 20% 的效果，3 个技能连在一起时提升 40% 的效果。奖杯里也有和安装技能相关的杯子，不过只要打通全部主线关卡就能完成全收集，不需要刻意刷。

羁绊等级

每个英灵都有羁绊等级的要素，在 My Room 界面的右下角以“KIZUNA”显示。上文介绍安装技能时也提到，英灵羁绊等级越高，可以插入的技能也越多。除了这个最明显的好处之外，尼禄、玉藻前、阿提拉三名英灵在羁绊等级提升到一定阶段后还会在 My Room 触发特别的支线剧情。要提升羁绊等级需要完成支线任务，每进入一次关卡可以接下 5 个支线任务，完成对应英灵的支线任务，他们的羁绊等级就会提升 1 级。由于奖杯里有全礼装杯和羁绊等级是挂钩的，因此推荐想要白金的玩家在每次进入关卡时检查一下支线任务。支线任务可以通过反复进入出击界面来重置。顺带一提，上述的三名主角英灵除了完成支线任务以外，还可以通过类似 AVG 的好感度对话提升羁绊等级。

异常状态

名称	效果
雷	麻痹，一定时间内无法做出攻击动作
炎	一定时间内HP逐渐削减

名称	效果
冰	冰冻，一定时间内无法行动
毒	一定时间内HP逐渐削减

侵略者（アグレッサ－）

侵略者等于“《无双》系列”中的据点兵长，其基本状况在“领域支配权”部分已解说，这里介绍一下各种侵略者的打法。

大剑型

最基本的侵略者，手持一把大剑，攻击动作有挥砍和跳劈两种。大剑侵略者没有霸体状态，随便砍砍就能轻松打死。

双链球型

体型巨大的侵略者，只能在形态变化 / 月亮驱动的状态下对其造成硬直。攻击动作有旋转和直接锤下两种，对战时直接使用月面空战机动较好。

马型

体型最大的侵略者，弹反大部分招式。攻击动作是蓄力冲刺，对战时只能使用月面空战机动速战速决。

大锤型

手持大锤的侵略者，轻攻击不能对其造成硬直。攻击动作有直接锤下和旋转锤两种，在 Very Hard 难度下旋转锤的威力不小，绝对不能让它占得先机，建议直接使用快速派生的 C 技能或是月面空战机动来解决它们。

机械飞碟（プラント）

比侵略者要高一级的敌人，本身没有任何攻击能力，但能持续生产侵略者。因此进入有机械飞碟所在的据点时，第一目标就是马上打倒它。在吃下一套连招后机械飞碟会自己起飞脱离，要对其进行一套完整的空中连招或直接空中重攻击才能将其打下。如果有蓄满月面机动槽的话，建议第一时间连续使用月面空战机动秒杀它。

隐藏英灵·阿尔托莉雅乱入条件

本作中最麻烦的解锁英灵是系列看板娘亚瑟王阿尔托莉雅，**阿尔托莉雅的乱入条件是：在特定关卡与特定区域取得 5 个炒面面包。**具体解禁流程是攻略带有“?????”支线任务的关卡，带有问号任务的关卡和取得面包的据点在下表列出。说句题外话，阿尔托莉雅的解禁条件在游戏刚推出经过整整 5 天时间都无人得知，直到官方公布了提示后条件才被判明。原本不在现实时间 15：00 左右阿尔托莉雅是不会乱入进来吃点心的，但是官方在公布了 1.02 补丁后修正了限制时间乱入这个条件，想要轻松获取阿尔托莉雅的玩家请务必更新 1.02 补丁。

主线关卡	对应自由关卡	取得炒面面包的据点
焰诗篇 4th stage	BOSS贞德・焰诗篇 星海交わる混沌宮殿	D
金诗篇 3rd stage	BOSS阿提拉・金诗篇 娯乐に耽る千年魔京	H
兰词篇 2nd stage	BOSS无铭・兰词篇 かつて在りし运命の街	J
未明篇 5th stage	BOSS库夫林・未明篇 かつて在りし运命の街	E

挑战这些关卡前选择安装技能“**コレクタ－**”和“**コレクタ－・改**”，在进入目标据点时需要先故意损血，这样便会高几率掉落炒面面包，在取得 5 个炒面面包后就能触发阿尔托利雅的乱入提示，在达成胜利条件之前把阿尔托莉雅打倒就能解锁她的使用权。

角色分析

注：文中的重攻击以“《无双》系列”的传统说法“C 攻击”代替，即输入△指令为 C1，输入□→△指令为 C2，□→□→△指令为 C3，以此类推。

尼禄・克劳狄乌斯

（ネロ・クラウディウス）

解锁条件：初期。

●招式表

角色评价

虽然被历史评价为一名暴君，但尼禄在本作中不仅在剧情上最接近正统主人公的地位，招式性能与实用度也是标准的主人公型。作为最容易上手的角色，尼禄无论是移动速度还是攻速都非常优秀，兼备范围大以及高威力的招式。尼禄的 C 技几乎没有废招，C2 在早期威力高，发生快，待习得 C6 后便能直接输入 C2→△的指令快速派生 C6，清场速度优异；C3 是高速位移的二连斩击，威力很低但是适用于游击战术；C5 为旋风斩，威力高兼备位移功能，也是实用招式之一；最后习得的 C7 技威力最高，范围也不小，对付没有霸体的将领级别角色相当实用。美中不足的是攻击力偏低，这也导致月面空战机动的威力较低，安装技能可以选择“无穷武练”系列配件弥补此缺点。

在通关金诗篇后尼禄还有一个 Saber・维纳斯的隐藏形态，相较原版基本没有太大区别，只有原本比较弱势的 C4 变成了发射光弹的动作，虽然不怎么强也比原来的 C4 好一点。维纳斯形态最麻烦的一点是无法使用宝具和形态变化，只能算是个皮肤，实用性较低。

羁绊对话选项

羁绊度上升选项
ずっと、手を握っているみたいだったね
无理なんかしてないよ
もう一度、会ってみればわかるよ
でも、セイバーのおかけでたすかだ
三人目の岸波白野のサーヴァント
こういうのはマイルームの方が……

羁绊度上升选项
ご自分のお心に讯くが宜しいかと
きっと助けられる、という意味かな
良い、叔父さんだね

注：尼禄的羁绊对话包含焰诗篇和金诗篇。

无铭

解锁条件：通关焰诗篇最终章。

●招式表

角色评价

虽然真实身分并非英灵卫宫，但性格和招式基本相同。无铭在初期偏向弱势，虽然能通过强化技增强武器的攻击范围，但还是缺乏大范围的攻击技，清兵速度较慢。可是一旦习得 C5 后，清兵速度就大大提升，“核弹箭”攻击范围大、威力高、效果酷炫，从远处打侵略者真是非常爽。无铭的 C 攻击比较有意思，基本都是射出弓箭的范围攻击，C2 发生快，但是距离比较微妙；C3 算是早期较为好用的招式，威力高且有一定的持续伤害。安装技能推荐攻击系技能，进一步提升清兵速度。

库・夫林

（クー・フーリン）

解锁条件：通关焰诗篇第1章。

●招式表

角色评价

爱尔兰的光之子，非常有名的大英雄。性能在本作中和尼禄的定义相似，是一个容易上手的强角。C3 是早期威力较高的单体技能；C4 是较大范围的清场技能，发动时处于高速移动状态因此难以被打断；C5 属于隐藏派生，没有写在出招表上，不过也不算是很强的招式。虽然库・夫林招式都挺好用，但是因为 C 攻击花样较少，玩起来可能缺点乐趣。

李书文

解锁条件：通关焰诗篇第3章。

●招式表

角色评价

来自中国的有名英雄。李书文算是设计得较有特色的一个英灵，所有 C 攻击都有 2 段派生，派生方法是 C 攻击结束后再次按△键。

李书文的强化技不能像其他英灵一样直接按 L1+ △键发动，而是需要招式在派生结束后按△键进行强化，也因此很难被打断，强化后更能增加自身的攻击力。因为自身攻速较慢，早期不太好上手，但是一旦习得所有招式后便能发挥真正的价值。C3 和 C4 的 2 段派生都属于清场技能，威力不错；李书文真正的神技是 C5，第 1 段派生看起来平平，以自己为中心进行一个圆形范围的爆炸。但 2 段派生增加了能把周围的敌人聚集在身边的机能，并且威力增强，让此招地位瞬间上升。在发动月亮驱动后敌人无法打断攻击动作，使用 C5 就能轻松秒杀 BOSS，省下其他英灵还要瞄准的功夫。

变身。推荐配备的技能是“月の守护者”和其他攻击系技能，有空位的话还建议装上“缩地”技能弥补一下移动速度的缺陷。

羁绊对话选项

羁绊度上升选项
……また、指轮に闭じ込めるつもり?
どうしてここだと女王様っぽくないの?
セイバ–は强敌だと思う?
またエリザベ–トに蹴られる

羁绊度上升选项
なんと、见とれていましたんですよ?
…………。
自分もそれは绝对に望まない

高文

（ガウエイン）

解锁条件：通关焰诗篇第4章。

●招式表

角色评价

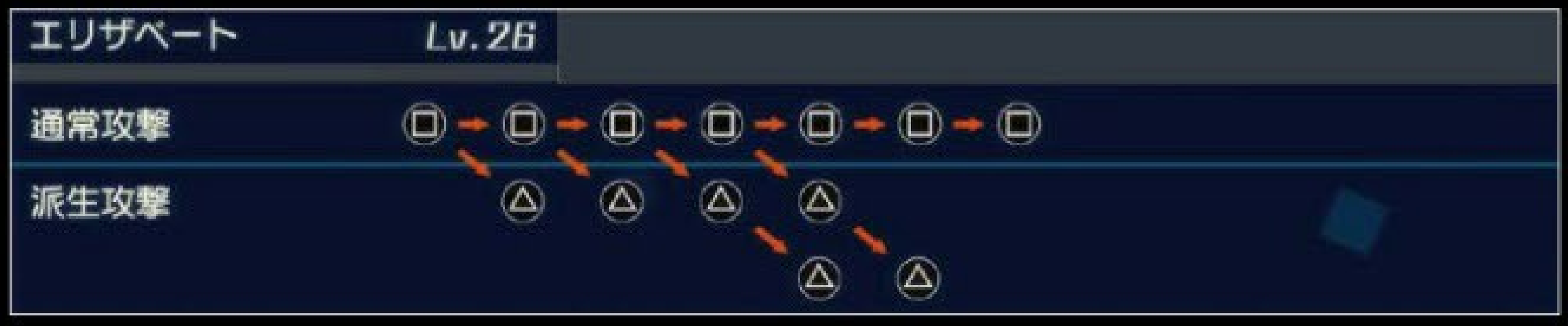
身为圆桌骑士之一，高文在本作中依然保持了帅气强力的形象，两个 C 技拥有锁定 BOSS 的功能，堪称 BOSS 击杀机。虽然攻速稍慢，但使用强化技后攻击范围提升，光剑的效果也颇为酷炫。C3 的攻击动作是冲撞后挥出大范围的斩击，早期可以用于位移，待习得派生后便是一招优秀的清场技；C4 是以高文为中心使出圆形范围的持续伤害技能，虽然范围不大，但威力高且能打出硬直（拥有霸体的大型敌人除外），是对付将领级角色的不二之选；C5 定义接近 C4 的强化版，威力更高，C4 和 C5 就是前文提到的锁定 BOSS 招式，攻击力上去后瞬秒 BOSS 非常轻松。因为攻击力优秀，月面空战机动威力高，在对付侵略者时可以有所保留，不需要把槽全部耗尽。

伊丽莎白

（エリザベ–ト）

解锁条件：通关金诗篇最终章。

●招式表



角色评价

虽然攻击动作和移动速度都慢，但大家的偶像伊丽莎白还是挺好用的。C2 是突进技，虽然攻击力偏低，但是派生速度快，用来清场也不错；C3 是放出充满偶像魅力的爱心射线，派生速度快，而且在敌人堆里使用时能较快积蓄月面机动槽；C4 具有锁定 BOSS 的能力，可完整打完一套伤害，是对付 BOSS 的不二之选；C5 是召唤刑具把敌人吸进去造成较大伤害，虽然连大型侵略者也能吸收，但是派生动作较长且没无敌状态，建议使用月亮驱动后再用这招打 BOSS。伊丽莎白虽然本身攻击力不高，但是月面空战机动却因为有 2 段伤害所以威力不俗，战术推荐使用 C3 快速积蓄月面机动槽然后使用月面空战机动进攻。

玉藻前

（玉藻の前）

解锁条件：通关焰诗篇。

●招式表

角色评价

作为三大女主角之一，玉藻前的性能还算不俗，最关键的是难用程度远没有“《extra》系列”高（尽管游戏类型不同）。但身为一名 Caster，玉藻前的很多招式用起来都缺了一点爽快感，不过总会有喜欢此类型角色的玩家。C3 大喷火是玉藻前的一大神技，在敌人堆里使用能快速积蓄月面机动槽；C7 是放出数个冰块，发射前可以转向，威力也很优秀。玉藻前最强的地方在于形态变化，变身后的玉藻前性能远超隔壁的变身尼禄，招式发生快、范围大、威力高，配备上 EX 级礼装“征服者の大剑”里的 3 次变身技能简直就是疯狂无双，跳 + △的攻击能轻松追踪 BOSS。简而言之，玉藻前的打法主要还是使用 C3 快速积蓄月面机动槽，然后发动 EM 积蓄月亮驱动速尽快使用

美杜莎

（メド ゥ–サ）

解锁条件：通关兰词篇第1章。

●招式表

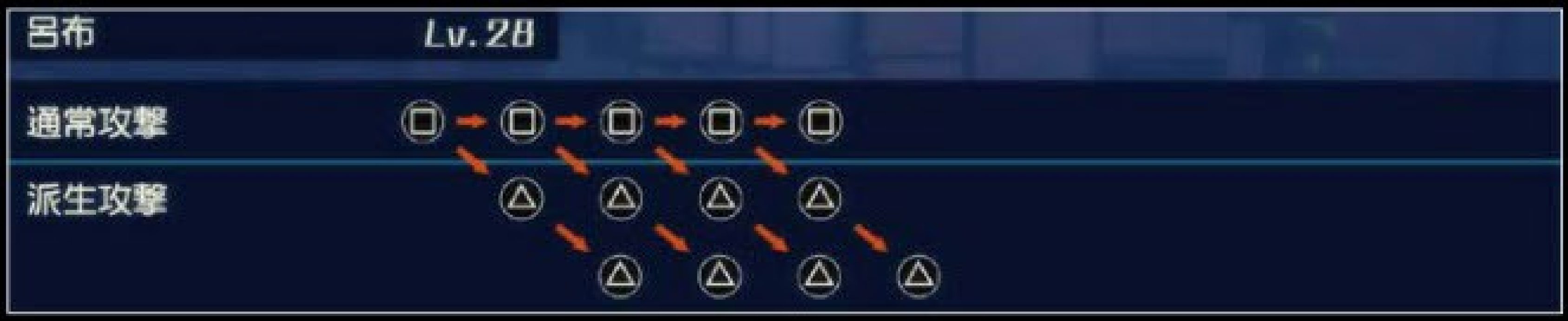
角色评价

大家熟悉的 Rider，可惜在本作中招式表现力不怎么出彩。早期偏向弱势，只能靠 C2 进行单体输出；C4 是美杜莎的招牌技能石化魔眼，但是范围较小，威力不高，石化也是有几率的，实际用处不是很大；美杜莎最强的派生技是 C5 的鲜血神殿，以自己为中心的范围攻击，对 BOSS 能进行锁定，还能击飞周围的杂兵。推荐给美杜莎装备“无穷の武练”技能提升月面空战机动的火力，在她习得 C5 前可以弥补一下输出。

吕布奉先

解锁条件：通关兰词篇第3章。

●招式表



角色评价

可以说得上是家喻户晓的英雄了，本作中吕布因为是以Berserker职介召唤出来，所以不能正常对话，但是实力依然强大。吕布是一个标准的重型角色，移速和攻速缓慢，但在出招的时候自带一定程度的霸体状态，不容易被打断。有趣的是和李书文一样，吕布的招式均是2段派生。C2的2段派生类似李书文C5的弱化版，胜在发生快；C3和C4性质上比较接近，2段派生都是远程范围攻击，但C4的性能要优秀得多；C5的2段派生范围大，威力高，对付侵略者如同切菜一样简单。吕布的回路是优秀的四线连接，直接全插入攻击系技能获得60%的加成就能成为真正的战神了，单独空出来的一线建议插入“缩地”，不然动得很辛苦。

迦尔纳

（カルナ）

解锁条件：通关兰词篇最终章。

●招式表

角色评价

出自印度神话的大英雄，属于容易上手的角色。迦尔纳整体能力值都达上乘水准，攻击范围大，使得强化技存在感不是那么足。C4是相当实用的招式，2段派生是招牌技能“从眼睛射出光束”，范围和威力都非常可观；C5进行完整的2段派生就是突进升龙＋俯冲攻击，无论是清场还是针对单体都很好用。不过为了还原设定，迦尔纳在使用宝具后防御力会大幅下降，也算是一个缺点吧。

阿提拉

（アルテラ）

解锁条件：通关兰词篇。

●招式表

角色评价

本作三大女主角之一，也是蘑菇花费最多心血塑造的角色。阿提拉的回路是惊人的4线 ×4线的构造，也就是说她8个安装技能都能拥有60%的技能加成。总的来说，阿提拉的招式种类丰富，但是并没有特别强力的技能。初期最好用的便是C3的冰光束剑，威力不错且有几率冻住敌人；C5是3段派生技能，但动作同样是发射3个光弹，对付BOSS的实用招式；C7是前冲一段距离然后横砍，威力相当不错。总而言之，虽然阿提拉的招式性能并不会太突出，但种类繁多的招式配合上安装技能的加成效果，让她能轻松应对各种场面。

羁绊对话选项

羁绊度上升选项
明日まで我慢するさ
……何か、忧郁そうに闻こえる
……すまなかつた
嫉妒してるのか?

羁绊度上升选项
あの剑、すごくいい
それは确かに梦に似ている
分からない

吉尔伽美什

（ギルガメッシュ）

解锁条件：通关未明篇最终章。

●招式表

角色评价

人类史上最古老的英雄王，吉尔伽美什在本作中无论是在剧情上还是角色性能都非常强大。C2派生速度快，而且攻击力非常高，早期基本可以靠这招横扫侵略者或敌方英灵；C7的EA剑威力非常大，适用于开启月亮驱动后用来对付敌方英灵。除C攻击外，英雄王的轻攻击最终派生技“王之财宝”是本作中蓄月面机动槽最快的技能了（敌人数量越多越快），惟一的缺点就是派生速度比较慢。安装技能方面插入几个“无穷の武练”来提升一下月面空战机动的火力，输出面就没什么缺陷了。

伊斯坎达尔

（イスカンダル）

解锁条件：通关未明篇最终章。

●招式表

角色评价

举世闻名的征服王——亚历山大大帝，伊斯坎达尔不但招式非常霸气，而且性能也非常强。C2发生速度非常快，能赋予敌人麻痹的异常状态，万一血量见底时还可以使用2段派生迅速逃离困境；C3是召唤出自己的下属攻击，这招性能非常变态，不仅发生速度快、攻

击力高，还能打到自己背后一个身位的敌人；C5是使用神威车轮攻击敌人，习得2段派生后不仅能看到华丽的旋转攻击，其威力也是相当令人满意。伊斯坎达尔惟一的缺点就是移动速度太慢，需要装一个“缩地”技能弥补。

贞德·达尔克

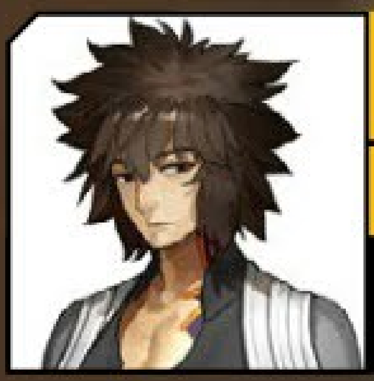
（ジャンヌ·タルク）

解锁条件：通关未明篇第6章。

●招式表

角色评价

位于特殊职介Ruler的法国圣女，剧情上属于和征服王等人同等级的顶级英灵，但是性能并没有他们那般强大。贞德的招式比较朴素，早期非常弱势，只能凭借C2磨死敌人；C4习得2段派生后能兼备位移和清场的能力，但是也不太出彩；贞德最强的招式是C5的2段派生，和李书文的C5一样能聚拢敌人并一把火烧死它们。贞德的强化技能可增强自己的防御力，不过为了还原设定，贞德一旦使用宝具后就会立刻损失一条命，也是非常忠实原作。

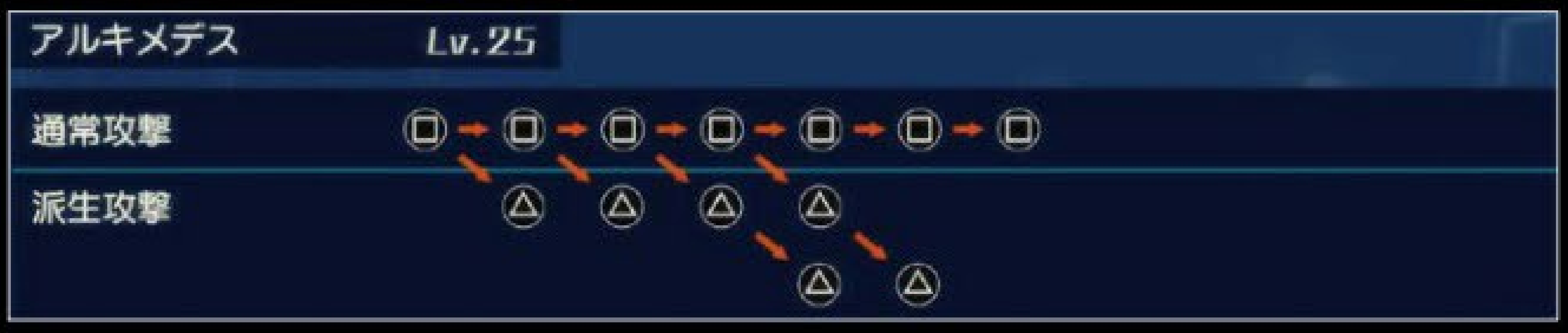


阿基米德

（アルキメデス）

解锁条件：通关金诗篇。

●招式表



角色评价

阿基米德也是一位鼎鼎大名的历史人物，可惜在本作里强度属于最低级别，主要原因还是那低下的攻击力和缓慢的派生速度，轻攻击有两招都需要打两下简直让人气得说不出话。C技能虽然华丽但是打不出什么伤害，需要靠安装技能弥补。比较有意思的是按L1+△会召唤出一个反射镜，根据等级提升最多召唤4个，此时重攻击的光束在镜子反射下会变成多道光束。阿基米德最强的招式是C5的2段派生，不过如前文所说，阿基米德的轻攻击实在是太慢了，很影响战斗节奏。所幸他的回路还是有4线60%加成的，可以靠堆满攻击技能弥补火力上的不足。

阿尔托莉雅·潘德拉贡

（アルトリア·ペンドラゴン）

解锁条件：请参考系统部分的“阿尔托莉雅解锁方法”。

●招式表

角色评价

无愧于顶级英灵之名，亚瑟王无论是在能力值还是招式性能方面都出类拔萃，属于顶尖级别的角色。基本性能和尼禄相似，兼备各种类型的招式，但是攻击力比她更为优秀。C3发动速度快，并且能打破大锤侵略者等级的霸体状态；C4属于清兵型的技能，威力也很可观；C5的光束剑威力十分强大，性能和吉尔伽美什的C7相似但派生速度要更快，是打将领级的角色的常用技能。不过亚瑟王也有一些缺点，轻攻击派生到最后就是招牌技能约束胜利之剑，但是发动时间太长而且指向不明确，较难打中敌方英灵，而且没有快速派生的方法；强化技是解除风王结界让圣剑显形，增强攻击力，但是发动强化技时没有无敌时间，在敌方英灵面前使用的话马上就会被打一套，需要注意时机。

流程攻略

注：根据难度不同，每一关卡的据点陷阱都会不同，此处不再列出，玩家在出击前需要好好确认。

焰诗篇

章节名	通关后解禁要素
1章 新动のエクステラ	解放ク－·フ－リン的支线章节
2章 王权は谁の手に	解放支线任务
3章 千年京の咲く剑	解放李书文的支线章节
4章 トップ·サ－ヴァント	解放ガウェイン的支线章节
5章 游星のエクステラ Ⅰ	–
最终章 巨神よ、今ひとたび暗のそこへ	解放玉藻の前的主线章节“兰词篇”、解放无铭的支线章节

第1章 新动のエクステラ

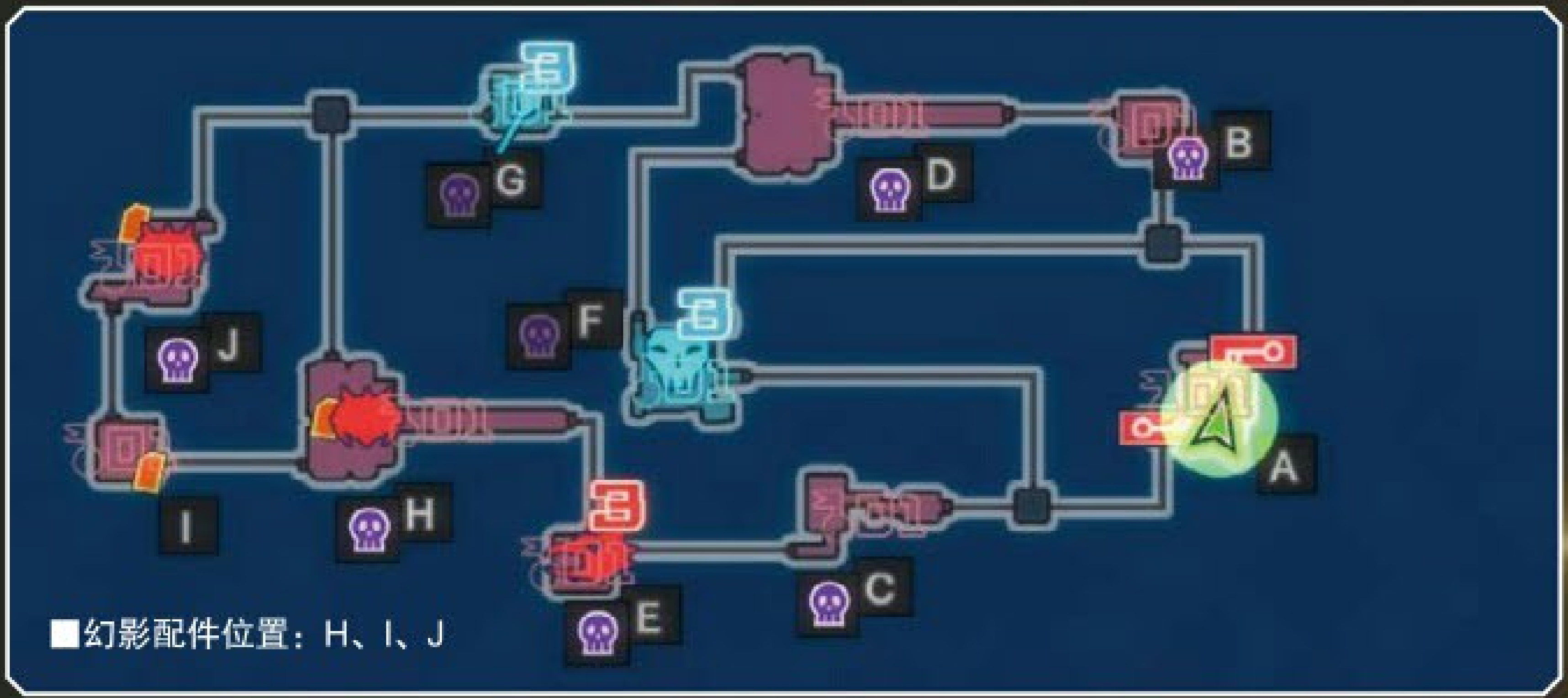
攻关流程

在开始本关前会有一个教学关卡，练习一会后可以使用月面空战机动结束教程。在 My Room 里推进主线的方法是选择有绿色感叹号的选项，剧情后正式开始第 1 章。制压下 A 据点后前往 E 据点，优先击破机械飞碟（プラント）后制压 E 据点，接下来 B 和 G 据点都会出现机械飞碟，攻占这两个据点后伊丽莎白会在 G 据点出现，打倒她后过关。

攻略要点

游戏第 1 关，难度不高，注意按照主线的提示一步步完成目标即可。早期尼禄没什么技能可用，对付伊丽莎白时使用 C2 慢慢磨死吧。

第 2 章 王权は谁の手に



■幻影配件位置：H、I、J

攻关流程

开场发动形态变化打倒敌人，然后制压据点。接下来攻占 E、B、D 据点以解除美杜莎的鲜血神殿，解除成功后就能根据小地图的提示前往吕布处与他交战了。击破吕布后美杜莎出现，打倒她后通关。

攻略要点

本关难度比上一关要高不少，一是不紧跟主线目标的提示行动的话，敌方很快就会获得领域支配权；二是早期我方攻击力低下，机械飞碟的防御力就显得很烦人。建议装上上一关掉落的攻击系安装技能，占领的路线按照 B→D→G→H(只破坏机械飞碟）→E 的路线走，切记就是要快，不要留恋刷小兵。在解除鲜血神殿前不能跟吕布交战，看见要马上逃开，不要想着救助同伴。本关要达到 EX 评价的话其中一点是需要全据点制压，第一次攻略的时候较难达成，还是留待以后实力增强后再刷吧。

第 3 章 千年京に咲く剑

攻关流程

前往 B 与 G 据点击破机械飞碟，注意进入 C 和 F 据点时会被锁在里面，需要占领据点才能离开。获得领域支配权后前往 G 据点的传送点，然后和 BOSS 玉藻前交战，胜利后过关。

攻略要点

出现封锁区域的一关，开场就能听到陷阱区域的英灵在引诱我方过去，现在尼禄等级还是不高，制压速度不够快，因此还是绕远路去占领机械飞碟所在区域吧。本关会出现比较高级别的侵略者，注意参照系统部分撰写的打法即可。因为 BOSS 玉藻前在变身后强度非常高，进入传送点前要做好万全的准备，形态变化也要留待玉藻前变身后才使用。顺带一提本关能找到的幻影配件只有 2 个，待玉藻前发动宝具时打断她就能获得最后一个了。

■幻影配件位置：F、G

第 4 章 トップ・サ－ヴァント

■幻影配件位置：J、F、I

攻关流程

先击退 I 据点的伊斯坎达尔，把他的 HP 削减到一半左右就会撤退，接下来占领点数较多的据点。一段时间后伊斯坎达尔会返回战场，再次把他 HP 打到半血左右就会撤退，此时 C 据点会出现机械飞碟。一段时间后伊斯坎达尔会最后一次返回战场，这次终于能击破他了，最后就是老实抢夺领域支配权，成功后 BOSS 贞德登场，击破她后过关。

攻略要点

伊斯坎达尔自带霸体状态，早期还是挺难对付的，一旦蓄出形态变化后就可以马上发动对付他。击破伊斯坎达尔后就能自由占领据点，当然还是推荐先占领有机械飞碟所在的区域，在碰到有飞行敌人护卫的机械飞碟时最好立刻使用月面空战机动撞上去，免得被飞行道具骚扰。蓄满月亮驱动槽后再去对付贞德吧。

第 5 章 游星のエクステラ Ⅰ

攻关流程

与 G 据点的吉尔伽美什交战，把他 HP 打至一半左右就会撤退。可以自由选择是否击破 B 据点的贞德和 J 据点的伊斯坎达尔，打倒其中一人后吉尔加美什就会返回战场。击破他后目标是获取领域支配权，成功后 F 据点会出现传送点，进入后和 BOSS 阿提拉交战，胜利后过关。

攻略要点

吉尔加美什会进行地图炮攻击，一定要先把他打倒，接下来占领什么据点就随意选择吧。敌方英灵和据点一样也有点数，需要击破他们并占领该据点才会获得，数字会在小地图上显示。

最终章 巨神よ、今ひとたび暗の褥へ

攻关流程

打倒セフア－ル。

攻略要点

巨型 BOSS 战，打倒セフア－ル后就能胜利。第一阶段下要等待她的手腕砸下才能对其手掌进行攻击，破坏掉手掌的核心后 BOSS 就会倒地，此时就能对其腹部的核心进攻。但第一次攻击腹部的核心时一定要开启形态变化破除障壁，之后其他攻击才能对其造成伤害。第一阶段的巨神攻击方式比较单纯，就是砸地和光剑横扫，单手砸地的准备动作是手掌聚拢黑光，时间很长，不难回避。双手砸地的话当手掌到达地面时会发出一股冲击波，需要跳跃回避或防御挡下。光剑横扫的准备动作也很明显，手掌聚拢红色光剑再横扫过来，用三段跳＋空中冲刺便能回避。

把 BOSS 的 HP 打至一半时就会进入第二形态，此时 BOSS 的攻击动作会发生变化。分别是：吐出一连串从天而降的光束、砸地动作变为连续 3 次（第一阶段下也有较低几率发动）、吼叫产生冲击波、双手在胸口前进行蓄力然后击出大范围的黑色水晶。光束在落地前有光圈判定显示，看准光圈回避即可；砸地时切记 3 次结束前不要急着冲上去；黑色水晶的攻击判定范围是 BOSS 正前方的扇形区域，这招只能老实远离 BOSS 出招的正前方范围进行回避，接下来的打法就和第一阶段相同。

兰词篇

章节名	通关后解禁要素
1章 玉藻ちゃんエクステラ	解放メドゥ–サ的支线章节
2章 王权は谁の手に	–
3章 蔷薇の都に嗤う花	解放吕布奉先的支线章节
4章 原始万古の记忆	–
5章 游星のエクステラ Ⅱ	–
最终章 この地に灭びの明日は无し	解放主线章节“未明编”、解放カルナ的支线章节

第 1 章 玉藻ちゃんエクステラ

攻关流程

最初的目标是 C 和 I 点的机械飞碟，E 和 B 点分别有无铭和高文在。整个流程就是获取领域支配权，成功后 G 点会出现李书文，打倒他后过关。

攻略要点

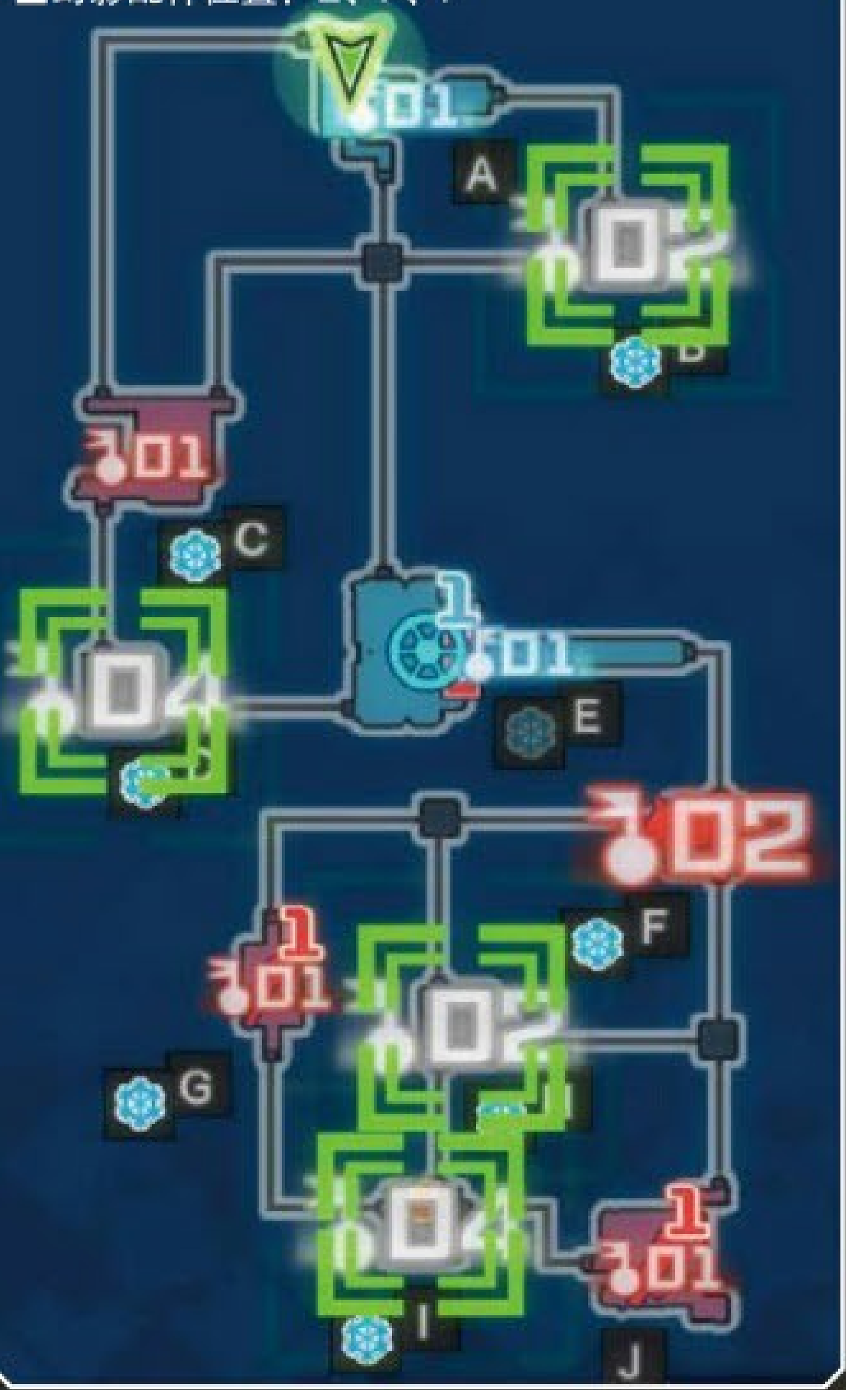
除了压制点数多的据点以外，由于本关里敌方有两个英灵在战场，因此需要留意他们的位置并适当进行防守，不然据点很快就会被占领。总的来说本关虽然单纯，但是地图较大、敌人的压制速度也快，过关还是挺花时间的。顺带一提，如果玩家觉得玉藻前用着不舒服的话可以装备一个拥有 change 技能的礼装，玉藻前的副官迦尔纳是非常适合新手使用的。

第 2 章 王权は谁の手に

攻关流程

占领 D、C、H、I 的中立据点，获取领域支配权后 BOSS 无铭登场，打倒他后过关。

■幻影配件位置：E、F、I



攻略要点

要占领灰色的中立据点需要比较特殊的方法，就是找出藏在中立据点里的 3 个“**ロストマトリクス**”。具体方法是找出有杂音的地方，靠近后后会发现白色的轮廓，持续对其攻击就会让**ロストマトリクス**显形，3 个都显形后便能直接占领该中立据点。本关里 4 个中立区域构造大同小异，只有 1 个是和另外 3 个的格局稍微不同。每个中立区域的**ロストマトリクス**的位置虽然是随机分配的，但实际上只是在 4 个地方里随机分配 3 个，因此记熟这几个位置后速通本关不是问题，大致的位置可以参考下图。

第 3 章 蔷薇の都に嗤う花

■幻影配件位置：E、F

攻关流程

前往 E 据点遭遇高文，然后把他引诱至吕布所在的 H 点（只要遭遇后直接前往 H 点他就会跟过来）。接下来优先占领拥有太阳光的 I、E、F、B 据点，成功后高文削弱，再度返回 H 点把他打倒。获取领域支配权后 F 出现传送点，进入后和 BOSS 尼禄挑战，胜利后过关。

攻略要点

在占领下太阳光区域前不要和高文交战，困兽斗作战成功后再循规蹈矩按照目标压制太阳光区域吧。尼禄的变身没有玉藻前那么强，但因为她本身攻击速度快还是挺麻烦的，与她保持中距离后出招，这样她冲过来就会硬吃一套，变身留待她也变身后再使用，驱动槽不满时要不躲得远远的等待尼禄变身时间结束，要不就使用月面空战机动撞上去。

第 4 章 原始万古の记忆

■幻影配件位置：E、G、H

攻关流程

C、G、F 点分别会出现伊丽莎白、贞德和阿提拉，打倒除阿提拉以外的敌方英灵。占领几个据点后 C 点就会出现传送点，进入后对战吉尔伽美什，胜利后过关。

攻略要点

攻关时要避免和阿提拉交战，先占领有机械飞碟的据点，再打倒另外两个英灵即可。中途也要留意一下防御据点。

第 5 章 游星のエクステラ Ⅱ

■幻影配件位置：F、C

攻关流程

率先打倒在 G 据点放地图炮的吉尔伽美什，把他的 HP 削减到一定程度就会撤退，经过一段时间后吉尔伽美什会在 C 点返回战场。获取领域支配权后 F 点会出现传送点，进去和 BOSS 阿提拉交战，胜利后过关。

攻略要点

初始阶段通往 G 点的门是锁着的，要等吉尔伽美什开始释放地图炮后通路才会打开。吉尔伽美什第二次出现在战场时如果据点占得差不多了，就可以不用管他，暂时不会造成太大威胁。这张地图的 A 据点地形比较复杂，需要绕绕路。

最终章 この地に灭びの明日は无し

攻关流程

打倒セファ－ル。

攻略要点

和焰诗篇最终章的打法相同，参考前文。

未明篇

章节名	通关后解禁要素
1章 薄冰の目觉め	–
2章 一万四千年前の约定	–
3章 军神の剑、雷神の枪	–
4章 草原を驱ける梦	–
5章 その愿いであれば、共に	解放贞德・达尔克的支线章节
7章 未明の地平、红莲の蔷薇	–
8章 わが信念に过ちなくば	–
最终章 星の泪、梦の终わり	解放主线章节“金诗篇”，解放吉尔伽美什、伊斯坎达尔的支线章节

第 1 章 薄冰の目覚め

■幻影配件位置：A、B、C

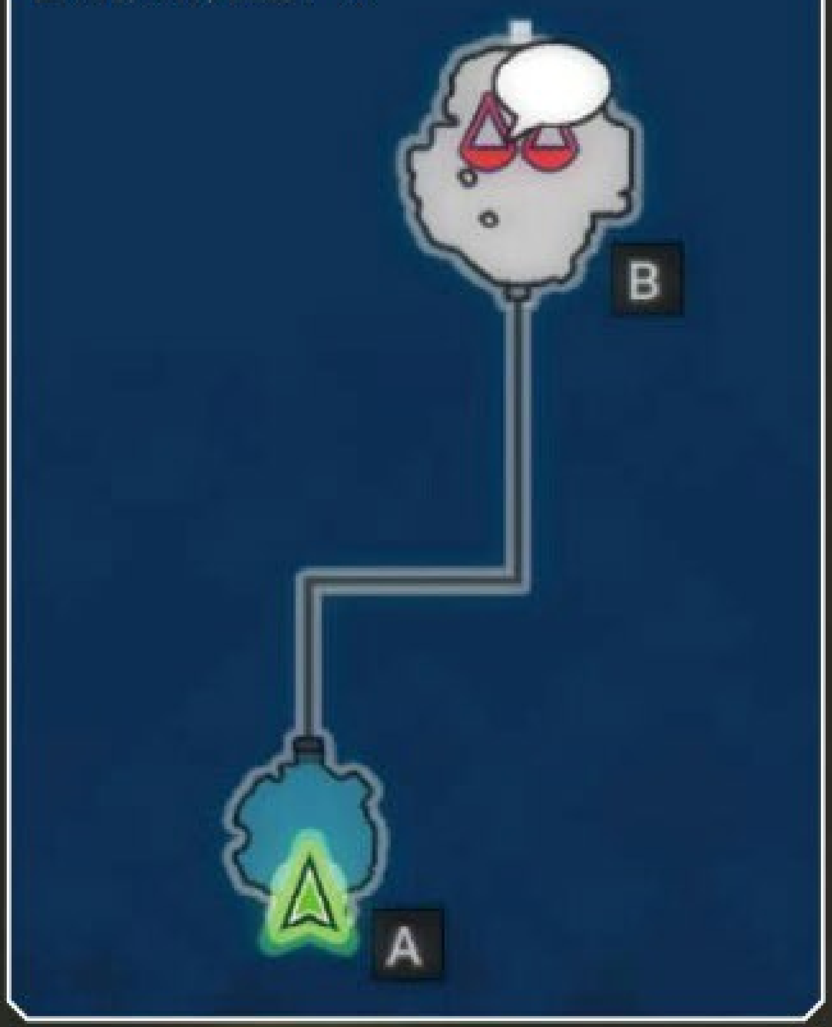
攻关流程

制压各个据点，成功获取领域支配权后伊斯坎达尔会出现，打倒他后过关。

攻略要点

无论是地形还是据点数量都让人感到很舒服的一关，想要速通的话直接把 B 和 C 点占了即可。阿提拉的 R1+ △的冲刺攻击很适合清兵，利用这招快速积蓄月面机动槽，再用月面空战机动对付机械飞碟。

第 2 章 一万四千年前の约定


■幻影配件位置：无

攻关流程

打倒 B 点的贞德，击破后与吉尔伽美什交战，把他的 HP 削至一半后发生剧情。剧情后按←或是→键使用技能解毒，再次和吉尔伽美什交战。把他的 HP 削到最后一点时过关。

攻略要点

本关会强制穿上固定的礼装，注意不要按错键把 cure 技能都用光了。因为是直接两场 BOSS 战，想要蓄变身槽的话要先清理一下杂兵。

第 3 章 军神の剑、雷神の枪

攻关流程

首先制压高等级的 D、J 据点，A 和 G 点会出现玉藻前和美杜莎。获取领域支配权后迦尔纳登场，打倒他后过关。

攻略要点

因为一开场敌方阵营就快获取领域支配权了，所以不能做多余的事，首先要迅速占领 D、J 点，中途有丢低点数的据点也不用理会，待占下 D、J 点后再慢慢抢回来。

■幻影配件位置：A、J、D

第 4 章 草原を驱ける梦

■幻影配件位置：F、G

攻关流程

首先占领拥有机械飞碟的 B 和 G 点，然后打倒敌方英灵，获取领域支配权后 G 点会出现传送点。进入后与玉藻前战斗，胜利后过关。

攻略要点

和焰诗篇那关差不多，C 和 F 点都是陷阱，一旦进去后就要先占领该点才能出去，对自己的输出没有信心的话还是绕路跑吧。

第 5 章 その愿いであれば、共に

攻关流程

出现提示后前去击破 J 点的李书文，把他 HP 打至一半左右后会撤退，经过一段时间后会再次出现。根据提示前往他所在的点与其交战，第三次交战时就能彻底把他打倒。获取领域支配权后与 BOSS 库・夫林战斗，胜利后过关。

■幻影配件位置：D、A、G

攻略要点

暗杀者李书文不辜负其职介之名，成功占点后就会隐形，待下次攻击时才会现身。因此第一目标就是击破李书文，别的不用怎么管，而且李书文自带 5 点数，击破后对领域支配权很有利。

第 6 章　侵攻谋略、焰の如く

■幻影配件位置：J、D、E

攻关流程

要在 12 分钟内获取领域支配权。经过一点时间后变身版尼禄会出现，然后把她引导进我方据点拖慢她的行动。接下来前去占领高点数的据点，获取领域支配权后 BOSS 高文会出现，打倒他后过关。

攻略要点

虽说有时间限制，但还是蛮宽松的。开场先前往 J 点攻击库·夫林，如果能尽快消灭他就最好，一般来说打到一半左右尼禄就会出现。尼禄处于变身状态所以不要恋战，马上逃回隔壁的 I 点等待尼禄过来。尼禄到达 I 点后马上返回 J 点把它占领下来，接下来就是压制高点数的据点，先把有机械飞碟在的 D 点打下来比较好。

第 7 章　未明の地平、红莲の蔷薇

攻关流程

6 分钟以内获取领域支配权。按照 E→D→B（C）→A 的顺序来压制即可，获取领域支配权后 A 点会出现传送点，进入和 BOSS 尼禄交战，胜利后过关。

■幻影配件位置：B、D

攻略要点

前 3 个点都能较快压制下来，但是 A 点地形复杂，侵略者和机械飞碟的位置又相隔很远，侵略者还会在不同的角落刷出，还是要多利用冲刺缩短时间。

第 8 章　我が信念に过ちなくば

攻关流程

击败阿基米德。

攻略要点

可以不急着打阿基米德，刷一下旁边的杂兵蓄槽，差不多就可以发动进攻。要留意 BOSS 是否在发动宝具。

最终章　星の泪、梦の终わり

攻关流程

打倒セファ－ル。

攻略要点

和焰诗篇最终章的打法相同，参考前文。

金诗篇

章节名	通关后解禁要素
1章 长き未明より、ここに	–
2章 王权はこの为に	–
3章 激突、メインサ–ヴァント！	–
4章 歼灭でもなく、征服でもなく	–
5章 亲爱なる君へ	–
6章 游星の学士	–
最终章 天翔ける黄金剧场	解放伊丽莎白、阿基米德的支线章节

第 1 章　长き未明より、ここに

攻关流程

击败阿基米德。

攻关要点

请参考未明篇第 8 章。

第 2 章 王权はこの为に

■幻影配件位置：A、E、G

攻关流程

开始后会马上发生剧情，接着前去压制美杜莎所在的 D 点。成功后去占领 C 点，打败里面的迦尔纳后他会暂时撤退，经过一段时间会在 G 点出现，这时再去击破他。获取领域支配权后 BOSS 吕布出现，打败他后过关。

攻略要点

迦尔纳在本关中处于霸体状态，不过使用尼禄的 C2 →△连段可以打破其霸体。

第 3 章 激突、メインサ－ヴアント！

■幻影配件位置：G、F

攻关流程

率先击破 G 和 B 点的机械飞碟，注意进入 C 和 F 点都会被封锁，不占领掉据点是出不去的。获取领域支配权后传送点出现，进入发生剧情，然后和阿提拉交战，胜利后过关。

攻略要点

每一篇都会碰到的陷阱关卡，相信大家已经熟悉打法了。不过现在尼禄应该是 20 多级以上，只要不是打 very hard 难度相信进入陷阱区域也能很快脱身。

第 4 章 歼灭でもなく、征服でもなく

■幻影配件位置：A、F、I

攻关流程

首先占领高点数的据点，获取领域支配权后伊斯坎达尔会出现，打倒他后发生剧情。剧情后与 BOSS 伊丽莎白战斗，胜利后过关。

攻略要点

A、F 点分别有吉尔伽美什和贞德把守，玩家可以看情况击破他们，总之首要任务还是攻占高点数的据点。C 点有飞行敌人在场，建议进入前先蓄好月面机动槽，进去就能马上赏它们一发。

第 5 章 亲爱なる君へ

■幻影配件位置：C、F

攻关流程

击破敌方英灵和机械飞碟，待吉尔伽美什的地图炮发动后目标变更为打倒吉尔伽美什。获取领域支配权后F点出现传送点。进入后发生剧情，和BOSS阿提拉交战，胜利后过关。

攻略要点

首先打倒G点的吉尔伽美什，他在本关处于霸体状态，老方法使用尼禄的C2→△连段对付。把他的HP打掉一半就会撤退，一段时间后重返战场，这次就能正式把他打倒了。

第6章 游星の学士

攻关流程

打倒阿基米德。

攻关要点

再次与老朋友阿基米德交战，要点和以前没有区别。

最终章 天翔ける黄金剧场

攻关流程

破坏触腕→进入星舟内部，发生躲避障碍物的小游戏→破坏星舟中枢→返回初始地点，前往另一边重复同样的流程，破坏第二个中枢后过关。

攻略要点

作为最终BOSS战，本关其实没什么难度。尼禄的新形态saber・维纳斯在本关会继承尼禄的等级，招式方面变化不大，只有一招原本不好用的C4变成了射出光弹。把触腕破坏掉后进入星舟玩躲避小游戏，在通路里玩家会自动进行高速飞行，前方会出现关上的铁壁，要瞄准没有障碍的空隙冲过去。有时候也会出现完全封堵去路的铁壁，此时就要按攻击键把铁壁破坏掉，注意要在靠近铁壁的位置才挥刀，不然时机会过早。破坏掉铁壁后英灵会有一定的硬直，此时绝对不能分神，一定要盯紧前方的铁壁然后迅速躲避，不然很容易就会中招，没带防御技能的话被门撞一下还是很疼的。第二次躲避游戏，墙壁出现的频率会变强，需要认真观察。

奖杯攻略

白金综述

由于游戏难度本身不高，白金的难度也不大，只是需要刷刷刷的要素实在太多了。尤其是最费时费力的全礼装奖杯，基本上为了拿这个杯子，其他杯子也拿到手了。白金的思路大致是在完成主线章节和支线章节中注意完成支线任务，全部章节通关后再按照奖杯列表查漏补缺。

奖杯总数	53	铜杯	46	银杯	3	金杯	3	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	40小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	1

有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

王权を手に入れし者（白金）
取得条件：取得其他全部奖杯

始まりのエクステラ（铜杯）
取得条件：通关焰诗篇 1st stage

千年京の制圧（铜杯）
取得条件：在焰诗篇打倒玉藻前

最优の骑士（铜杯）
取得条件：击破1次达成支线任务后出现的阿尔托莉雅・潘德拉贡
奖杯说明：支线任务指的是"？？？？"类的隐藏任务，详情可参考系统部分的"阿尔托莉雅乱入条件"。

决着、最强の剑士（铜杯）
取得条件：在焰诗篇打倒阿提拉

喝采の果て（银杯）
取得条件：通关焰诗篇

正ヒロインは私（铜杯）
取得条件：在兰词篇打倒尼禄

何一つ夺わせない（铜杯）
取得条件：在兰词篇打倒阿提拉

幸せカレ－ライス（银杯）
取得条件：通关兰词篇

千年京陷落（铜杯）
取得条件：在未明篇打倒玉藻前

落阳のロ－マ（铜杯）
取得条件：在未明篇打倒尼禄

夜空を行く星のように（银杯）
取得条件：通关未明篇

骑士王の击破（铜杯）
取得条件：在不同的关卡里击破4次达成支线任务后出现的阿尔托莉雅・潘德拉贡
奖杯说明：支线任务指的是"？？？？"类的隐藏任务，此杯要求4个不同关卡里击破乱入的阿尔托莉雅，详情可参考系统部分的"阿尔托莉雅乱入条件"。

ライバル同盟结成（铜杯）
取得条件：在金诗篇让玉藻前成为同伴

新しい世界へ（金杯）
取得条件：通关金诗篇

その心脏、贳い受ける（铜杯）
取得条件：通关库・夫林的全部支线章节

恶狐の诛伐完了（铜杯）
取得条件：通关美杜莎的全部支线章节

反骨の相フルバ－スト（铜杯）
取得条件：通关吕布奉先的全部支线章节

巨神穿つは我が闪光（铜杯）
取得条件：通关迦尔纳的全部支线章节

知ってた！（铜杯）
取得条件：通关伊丽莎白的全部支线章节

游星阻む圣女の御旗（铜杯）
取得条件：通关贞德・达尔克的全部支线章节

彼方にこそ荣えあり（铜杯）
取得条件：通关伊斯坎达尔的全部支线章节

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

恶性の底へ
铜杯

取得条件：通关吉尔伽美什的全部支线章节

もちろんご饭大盛りで！
铜杯

取得条件：通关阿尔托莉雅・潘德拉贡的全部支线章节

武を比して死合おうぞ
铜杯

取得条件：通关李书文的全部支线章节

今再び、圆卓の誓い
铜杯

取得条件：通关高文的全部支线章节

可能性の世界へ
铜杯

取得条件：通关无铭的全部支线章节

エクステラ・序
铜杯

取得条件：通关阿基米德的全部支线章节

世界を观测せし者
金杯

取得条件：通关所有英灵的支线章节

エクステラマニューバ
铜杯

取得条件：第一次使用月面空战机动

光速の支配者
铜杯

取得条件：使用 200 次月面空战机动

秘められしレガリアの力
铜杯

取得条件：第一次使用形态变化 / 月亮驱动

极点收束ムーンクランチ
铜杯

取得条件：使用 50 次形态变化 / 月亮驱动

真名解放
铜杯

取得条件：第一次使用宝具

喝采は万雷の如く
铜杯

取得条件：使用 20 次宝具

スキル获得
铜杯

取得条件：第一次装备安装技能

スキルコレクター
铜杯

取得条件：画廊里登录了所有种类的安装技能

奖杯说明：通关所有主线章节后自然就会集齐所有安装技能。

探求者
铜杯

取得条件：把一个安装技能强化到 +10

极めし力
铜杯

取得条件：把一个安装技能强化到 +20

マスターの役目
铜杯

取得条件：装备新的礼装

ジャストタイミング
铜杯

取得条件：第一次挡下据点陷阱

至高のマスター
铜杯

取得条件：挡下 30 次据点陷阱

ロイヤルテーラー
铜杯

取得条件：画廊里登录全部种类的礼装

奖杯说明：本作中最难取得的一个奖杯，主要是礼装多达 92 种，不同关卡不同难度都会解锁不同的礼装。最朴实的方法就是全关卡全难度都过一遍，在系统部分里提供了礼装的解锁地点，玩家在通关所有关卡后可以对照表格进行查漏补缺，一些特殊礼装的取得方法也有标明。

相棒交代
铜杯

取得条件：第一次切换副官

奖杯说明：装备拥有“change”技能的礼装，在主线章节里使用该技能

蒐集家
铜杯

取得条件：画廊的解放率达 25%

ムーンセル・オートマトン
铜杯

取得条件：画廊的解放率达 100%

トップサーヴァント
铜杯

取得条件：过关时获得 EX 评价

奖杯说明：取得 EX 评价的标准请参考系统部分的“通关评价”

月の强者
铜杯

取得条件：累计讨伐 1000 个侵略者

真实の绊
铜杯

取得条件：让 1 个英灵的羁绊等级提升到 30

イケ魂マスター
铜杯

取得条件：让 3 个英灵的羁绊等级提升到 30

奖杯说明：加上前面的全礼装奖杯，如果目标白金的话实际上要所有英灵的羁绊等级都达到 30。只要平常刷关卡的时候留意完成支线任务，满羁绊等级基本不难。

至高にして至上
金杯

取得条件：以 VERY HARD 难度通过全部关卡

奖杯说明：最高难度下关卡只会改变敌人的血量、攻击力以及据点陷阱的数量。建议玩家在通关所有故事章节后再选择自己喜欢的英灵，在自由关卡下挑战此杯，首先去刷出 EX 礼装“征服者の大剑”（金诗篇最终章 Very hard 难度 A 评价通关），此礼装固定有能使用 3 次变身的技能。英灵的安装技能选择“无穷の武练”、“月の守护者”等攻击系技能，有单独无法串联的空位再放防御系或辅助系技能。做好这些准备后快速清场和秒杀 BOSS 的能力都具备了，推荐的英灵有李书文、高文、阿尔托莉雅等实用英灵，尤其是李书文的 C5 自带吸尘功能，不需要瞄准 BOSS 就能速杀，为防被打断连招，在对阵 BOSS 时开启月亮驱动即可。

扩大する领土
铜杯

取得条件：累计占领 100 个据点

月の征服者
铜杯

取得条件：累计讨伐 5000 个侵略者

PSVITA

文 三味线 美编 咕噜

PSV			
恶魔凝视 Ⅱ		角川Games	角色扮演
デモンゲイズ2			日版
2016年9月29日	1人		对应年龄：15岁以上
下载版售价为：6804日元		无对应周边	

本作是“《恶魔凝视》系列”的第二部作品，秉承前作的优良传统，2 代同样收录了许多画风可爱的萌妹，只可惜若你为剧情而来，那么本作可能会让你失望，因为不多的语音以及存在感薄弱的诸多妹子都使得故事稍显乏味。不过，本作在系统以及难度上的把握倒比许多福利向游戏要做得好，多样的技能装备、各有特点的恶魔角色，这些要素可以交叉衍生出各种战术，考验玩家对迷宫的解读以及制定对策的能力，可以说颇具硬派主视角迷宫 RPG 风范，适合钟爱此类型游戏以及追求难度的玩家。

系统详解

基础说明

按键操作

按键	据点	迷宫
方向键	选择	转向 / 移动
L	切换楼层	平行移动
R	切换楼层	平行移动
○	确定	踢击
×	取消	笔记
△	呼出菜单	呼出菜单
□	情报切换 / 卸下武具（装备界面）/ 回到入口大厅	呼出地图全景
摇杆	选择	转向 / 移动
START	帮助	帮助
SELECT	系统设定	系统设定

DLC 说明

本作在 10 月 21 日进行了免费 DLC“柳生斩魔录”的配送活动，玩家只要击破正篇中最后迷宫“芸のマスカレ－ド”中的 BOSS **エルゴワルキュ－レ**，就能游玩到全新内容“柳生斩魔录 －**コ－ル・オブ・ザ・グリモダ－ル－**”。

另外，更新了该 DLC 后，角色的等级上限与各项能力值都会突破至 99，还会追加不少新的强力装备，前作的角色也会登场。

设施

B1F

武具・道具屋

这里能购入或贩卖各种武具和道具，花钱入手各种挖掘类装备道具，以及进行抽奖。此外，支线任务“**キノコの街**”也在此处完成，方法为找齐迷宫中的蘑菇（**キノコ**）后在此处选择“话**す→キノコの街**”，蘑菇所在地可以参考后文流程攻略中的地图，皆有作出标注。每次交付蘑菇都能获得家具。

道具を买う：购买各种道具、宝石（**ジェム**）、家具。

武具を买う：购入各种武器，包括：刀、剑、重武器、长柄武器、特殊武器、杖、射击武器。

防具を买う：购入各种防具，包括：盾、帽子、头盔（兜）、轻装、重装、内衣（**インナ**）、饰品（**アクセ**）。

卖る：贩卖身上道具袋或仓库中的各种物品。

掘り出し物：购入各种挖掘装备。随着流程推进，挖掘装备的品质会越来越好，后期甚至会出现稀有度为A的好东西，但价格大多非常高昂。

福引き：花费1000G能抽奖一次，获得各种稀有度不一的奖品。

话す：与カッスル交谈，触发任务“**キノコの街**”后能在此处交付蘑菇，换得各种家具。

プロメスの部屋

这里可进行仓库管理、装备强化、复活濒死的同伴、变更难易度。此外，支线任务“**ドクロ**殿”也在此处完成，方法为找齐迷宫中的骷髅头（**ドクロ**）后在此处选择“话**す→ドクロ**殿”，骷髅头所在地可以参考后文流程攻略中的地图，皆有作出标注。每次交付骷髅头都可以获得道具。

アイテム仓库：能将探索迷宫收集到的东西存储起来，仓库一共有 2000 格子，身上只有 100 格子，选“入**れる**”放进去，选“取**り**出**す**”取出来。

エ－テル压榨机：选“**エ－テル**抽出”能将装备炼化成能量点数，选“武具**の**强化”能消耗点数强化武器，提升武器的各项基础数值，强化后的武器以“名字＋数字”的形式命名，数字等于强化次数。选“**エ－テル**确认”可以看到各种武具所储存的能量点数。

苏生：花费金钱复活濒死状态的同伴，同伴等级越高，需要的金钱就越多。

难易度宣托：自由变更游戏的难度，从低到高为**ぬるい**、**あつたかい**、

あつい、むるこげ、けしずみ，只有最简单的两种难度在战斗中死亡后能立即全员满血复活（有次数限制）。

维护室（メンテナンス）

在此处玩迷你游戏能提升恶魔的好感度，观看恶魔相关的特殊事件。每只恶魔都能将好感度提升至LV5，除了可以提高自身能力值，还可以习得各种恶魔技能。此外，恶魔的好感度越高，主人公与其合体的成功率也会越高、合体后的行动次数越多。

每次玩迷你游戏都要消耗1个矿石道具**メンテクリスタル**（可在战斗或迷宫宝箱中获得），目标是在给出的图中找出恶魔的兴奋点（**スイ–トスポット**）。游戏分练习与正式两个部分，在先行的练习部分中，玩家一共有复数次机会寻找恶魔的兴奋点，方法为触摸（或者长按○键）图中恶魔的一个部位直至显示出该部位的兴奋度，兴奋度由低到高分POOR、GOOD、PERFECT三个等级。练习次数完毕能开始正式部分，正式部分只有1次触摸机会，获得PERFECT等级的兴奋度能大幅增加恶魔好感度。每当恶魔的好感度达到100%，就会触发约会事件，观看完约会事件（不消耗**メンテクリスタル**）好感度等级就会提升，好感度的计量表也会清零重算。

迷你游戏的技巧：在练习部分中，触摸的地方接近PERFECT兴奋点时，会一直闪烁黄圈标志，当然随着好感度等级的升高，黄圈提示或许会消失，游戏变得更加困难。一般来说，恶魔的PERFECT兴奋点会随机出现在耳朵、眼睛、嘴巴、额头、胸部、大腿之间等部位，偶尔还会出现在该恶魔特有的装备、饰品等特殊部位，每次重玩游戏都会自动刷新PERFECT兴奋点所在地，所以只能依靠技巧取胜。

广播室（スタジオ）

这里能确认目前的革命形势，查看革命支持人数、星力计量表点数上限（最大**スタ–ゲ–ズ**）、地区解放度。

1F

入口大厅（エントランス）

触发剧情的场所之一，选择“出击”进入大地图，可以自由探索各大迷宫。此外，选择“**パ–ティ–编成**”能变更同行的伙伴，选择“**システム**”能进行存读档。

浴室（シャワ–室）

这里选择“**イメチュン**”可以改变主人公的外貌、名字、声音。恶魔也能在此改变外貌，但也仅能改变外貌。

酒场

触发剧情的场所之一，并无特殊功能。

2F

恶魔房间（デモンの相部屋）

在支配人屋花费一定金额能租借恶魔房间，最多能租借8个，费用也会越来越高。恶魔房间可以放置恶魔和家具，被放置到房间内的恶魔，即使不随从主人公探索迷宫也能随着冒险慢慢增加好感度。放置的相关操作都在自分の部屋内完成，这里只能查看恶魔房间的情况。

ステ–タス：查看恶魔状态。
インテリア：查看放置的家具。
杂谈する：和恶魔交谈。

3F

支配人室

革命领队ミュゼ的房间。在迷宫击败并捕获恶魔后，来这里进行报告就能使其成为同伴。选择“部屋の增加→契约する”能花费一定金钱租借恶魔房间。

プリムの部屋

プリム的房间，推动剧情的地点之一，在这里能与**プリム**交谈。

自己的房间（自分の部屋）

自己的房间功能如下：

ステ–タス： 查看角色能力值。

パ–ティ–编成： 队伍编辑。

部屋替え： 在恶魔房间放置恶魔。

インテリア： 在恶魔房间放置家具。

图鉴： 查看各种图鉴和提示，从上往下分别为道具图鉴、怪物图鉴、地图图鉴、战斗情况、游戏提示。

システム： 保存和读档。

武具

在据点或迷宫按△键呼出菜单，选择“EQUIP”可以编辑身上的装备（武具与神器）。角色身上一共能装备6件武具，从上往下分别为右手武器、左手武器、头部防具、上身防具、内衣防具、饰品。在武具编辑界面，玩家按△键能在“武器セットA”与“武器セットB”中切换登录好的两组武器。

本作的武具、神器由低到高可分成6个稀有度等级：E、D、C、B、A、S，稀有度高的武具能强化的次数更多。

单双手武器

武器分为单手（片手）与双手武器。右手装备单手武器时，左手只能装备辅助武器或盾牌，而双手武器则占据左右手两个武器槽。个别拥有“二刀流”的角色能同时装备两把单手武器，或者装备上“神の手”这类的特殊神器也能实现。

武器射程

武器的射程区分成S（小）、M（中）、L（大）。S射程武器只能攻击最前1列的敌人，M射程武器能攻击最前2列的敌人，L射程武器则能攻击到所有距离的敌人。武器射程受到我方队员站位的影响，比如S射程武器的队员站在我方后列，那么即使是敌人最前列也无法攻击到，若M射程武器的队员站在我方后列，就只能攻击到最前1列的敌人，但L射程武器不受站位限制。

道具

道具同样区分E到S这6个稀有度，除了一些常用的补HP和MP、脱离迷宫、复活濒死同伴等道具外，还有一些相当于魔法或技能的道具（道具说明文字中可见）。此外，宝石、神器、家具可以说是本作最重要的几个道具种类，直接关系到角色的能力。

宝石（ジェム）

宝石可以说是本作获得装备的最关键道具，没有之一。将身上的宝石设置到迷宫里的宝石装置（**サ–クル**）中，就能召唤出携带着设置宝石对应类型的装备的怪物，战斗胜利后就能获得这些装备，比如你设置了剑**のジェム**，那么打倒怪物后就能得到剑，设置了饰品的宝石就能得到饰品。越是后期的迷宫，其宝石装置能刷出的装备的品质就越高。获得宝石的途径主要包括：①武具・道具屋中购买；②战斗掉落；③迷宫的宝箱。除了常见的武器、防具类宝石外，还有神器、家具宝石，以及一些特殊宝石，下面列表格对这些特殊宝石进行说明。

类型	作用
铜のジェム	召唤出稍强的敌人
银のジェム	召唤出较强的敌人
金のジェム	召唤出极强的敌人
增量のジェム	获得装备数量 +1
激增のジェム	获得装备数量 +2
强化のジェム	获得装备的品质有所强化

※ 注意，这几种特殊宝石不能单独设置，必须和其他类型的宝石一起设置才能召唤怪物。

神器

主人公或者恶魔装备上神器后能获得对探索迷宫、战斗有用的各种技能或魔法，注意，神器一旦卸下，神器所带来的技能/魔法也会消失。神器的获得途径主要有以下几种：①战斗掉落；②武具・道具屋中购买；③迷宫的宝箱。

家具

玩家在游戏中能通过战斗、迷宫宝箱、宝石装置、将蘑菇交付到武具・道具屋等手段获得家具，在自分の部屋选择“**インテリア**”将家具放置到恶魔房间后，能提升该房间内的恶魔的能力。

金品&赚钱

金品就是指在探索迷宫中得到的、只能用于卖钱的道具，金品道具的说明中都带有这么一句话“お店に卖るとお金になる”。不过值得一提的是，即使在游戏后期得到的金品也大多只卖出几百G，对于复活一名同伴就要花费数千上万，以及各种动辄天价的挖掘物，这点小钱可谓微不足道。

本作比较容易赚钱的方法： 在武具・道具屋购买宝石，前往最后的迷宫芸のマスカレ–ド从宝石装置刷取稀有度等级高的装备，再贩卖给武具・道具屋。

迷宫探索

地图说明

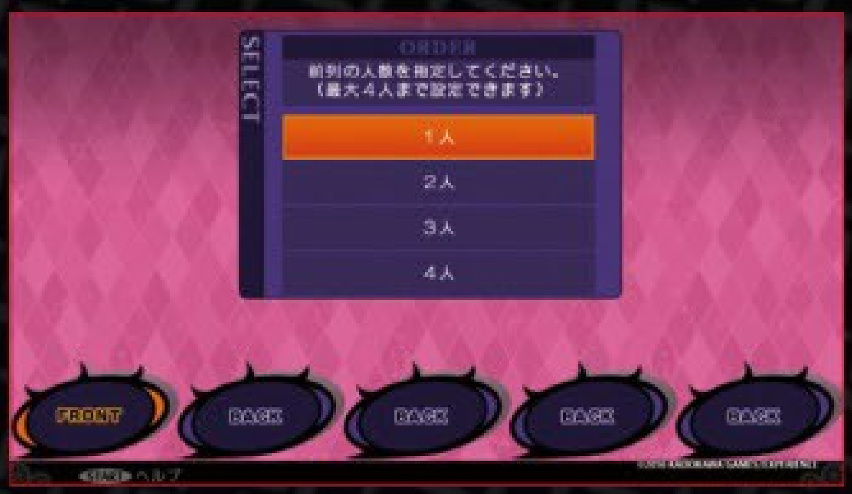
探索迷宫时，按□键能呼出地图菜单，左上角的XY数字表示光标所在地的坐标，移动光标至已被探明的格子上，按○键再选“**はい**”，玩家就能自动走到该格子对应的地图位置去，十分便利。但需注意的是，必经路段上有传送装置时，自动前进功能无法使用。

图标	作用
	迷宫出口
	门扉。白色时表示可通行，红色时表示上锁，绿色时表示已解锁
	宝石装置（サ－クル）。红色时表示仍未压制，绿色时表示已压制，黑色表示已使用（重进迷宫可再次使用）
	地面陷阱。踩中时 HP 会减少
	墙壁陷阱。碰到中时 HP 会减少
	传送装置。踩中时会被传送至其他地方
	宝箱。能获得各种装备或道具
	方向装置。踩中时被强制推向箭头所指方向
	干扰视线装置。踩中时随机扭转玩家的方向，地图中的方向箭头也被隐藏
	笔记。在迷宫中按 × 键呼出笔记菜单（メモ），再按△键输入文字就能对所在地进行备注，完成后笔记以白条标志出现在地图中
	↑表示通往上一层；↓表示通往下一层

队伍编成

在入口大厅、自己的房间都能在菜单中选择“パ–ティ–编成”来编辑队伍。选好队伍成员后就会进入前后卫编辑界面。在此界面中，数字1234表示前卫的人数，确定好前卫人数，剩下的成员就默认为后卫。处于前卫的成员容易受到敌人的攻击，因此最好由血多防高的肉盾角色担当，而后列成员虽然不易受到攻击，但却受到武器射程的限制，最好配置上射程广的武器。

另外，在迷宫中也能编辑队伍，不过只能编辑出击成员的前后列站位，无法编辑未出击的成员，因此出击前一定要先选好队员。



宝石装置（サ－クル）

迷宫中某些地方摆放着宝石装置，将所有的宝石装置压制后就会出现恶魔空间（**デモンサ－クル**）或者开启一些特殊门扉，这是推动剧情的重要手段。压制方法为在宝石装置中设置宝石，将召唤出来的敌人打倒。这也是获得装备、神器、家具的重要途径。

除了宝石装置，还有着一种随机出现在迷宫中的、稀有的星星装置（**スタ－サ－クル**）。星星装置需要放置的不是宝石，而是恶魔，战斗胜利后能入手该恶魔的特殊装备。

宝地图

显示某个隐藏宝箱所在地的宝物地图，除了能在迷宫中指定地点击倒敌人获得外，也可以在野外随机的杂兵战斗中低几率获得。当然，并非只有入手宝地图才能拿到隐藏宝物，在后文流程攻略的地图中，就标注了隐藏宝箱所在地，只需前往并对墙壁使用踢击就能得到宝物。

返回据点

探索迷宫时可利用魔石返回据点**ステラ**座，不过并非所有迷宫都有魔石，玩家还能使用辅助魔法“**リタ－ンドア**”或者道具“归还**の**镜”返回。但要注意的是，并非所有迷宫都能使用魔法或道具返回，比如在迷宫**ハンガ**牢狱别栋中就不可以，玩家在刚进入这种迷宫时，会出现“脱出魔法・脱出**アイテム**不可”的文字，可不要漏看或者忘记了哦。

战斗

角色能力

在据点和迷宫中都可以按△键呼出菜单，查看各项角色能力。

①	角色等级
②	种族与职业
③	累积经验值与升级所需经验值
④	HP，受到攻击就会减少
⑤	MP，使用魔法就会消耗
⑥	身体能力，详看下面表格
⑦	金钱
⑧	指令栏，从上往下分别为技能、道具、装备、队伍编成、任务

角色每次升级都能在 6 项身体能力值上选择一项增加 1 点，不同职业的各个能力的数值上限也略有不同。

按□键能查看更详细的战斗力。

项目	说明
STR	力。影响攻击力
INT	知性。影响魔法攻击的威力
MYS	神秘性。影响回复魔法的效果
VIT	体力。影响防御与 HP 最大值
AGI	敏捷性。影响命中、回避、行动顺序
LUC	运气。影响所有带几率的项目

项目	说明
攻击（左）・攻击（右）	左手、右手的攻击力
魔法攻击（%）	对敌人的魔法伤害的强化率，简称魔攻
物理防御	受到物理伤害时的防御值，简称物防
魔法防御	受到魔法伤害时的防御值，简称魔防
ダメ－ジカット率（%）	受到物理伤害时的伤害减轻率，简称 Cut

战斗画面

①	星力计量表（STAR GAUGE）
②	战斗指令栏，从上往下分别为攻击、防御、技能、道具、逃跑、恶魔（DEMON）、合体（CROSS）
③	黄条为 HP，蓝条为 MP
④	角色身体能力
⑤	对我方成员正在生效的常驻魔法

常驻魔法

探索迷宫时画面右侧标记着各种圆圈符号图标，亮起的图标表示对我方成员生效的常驻魔法，具体作用如下。

常驻魔法	对应技能	作用
	真实の瞳	使迷宫中隐藏的墙壁发光
	フォ－スヒット	我方全员命中上升
	アイアンシェル	缓和敌人物理攻击
	トラップサ－チ	地面陷阱造成的伤害减少
	フォ－スアボイド	我方全员回避上升
	ライフリペア	我方全员每回合回复 HP
	リスクセンス	陷阱墙壁造成的伤害减少
	ホイッスル	恢复被敌人破坏的队列
	ウィンドアクト	仍生效的回合内先制攻击

常驻魔法	对应技能	作用
	コンバットセンス	防止敌人偷袭
	ゲイザ－フェイム	遇敌率下降
	エレメントシェル	缓和敌人的魔法攻击与特殊攻击
	フォ－スマジック	我方全员魔法防御上升
	フォ－スガ－ド	防止被敌人的攻击消除常驻魔法
	マジックバ－スト	我方全员魔法威力上升
	フォ－スバイオ	我方全员对特殊攻击的抵抗能力增强
	スタ－ハ－ト	展开防止星之凝视的屏障
	光のヴェ－ル	完全防御离开队列的敌人的远距离物理攻击

异常状态

战斗中时而会因为敌人的特殊攻击而陷入异常状态，不利异常状态共有10种，玩家可以使用对应技能或道具来解除。

图标	名称	作用
	毒	每回合 HP 持续减少
	睡眠	受到的伤害增加少许
	气绝	受到的伤害增加
	混乱	不分敌我进行攻击
	沉默	无法使用魔法

图标	名称	作用
	麻痹	无法使用任何技能
	魅惑	被敌人操纵而攻击我方，无法使用其恶魔技能
	衰弱	一定回合内无法行动
	脱离战斗	HP 减半并且脱离战斗
	濒死	HP 清零，无法再战斗
	魔法能力下降	魔法攻击力下降

有利状态

玩家可以在战斗中使用技能或道具来获得有利的状态，这些有利的状态图标如下。

图标	作用
	物理攻击力上升
	物理伤害减轻

图标	作用
	武器附有“对精灵”种族特性
	武器附有“对不死”种族特性

属性&种族克制

本作的属性克制关系如下：火→土→风→水→火，光与暗相互克制，无属性没有克制属性。种族之间并无克制，但有专门克制种族的武具。在武具信息界面，可以看到“相性”这栏写着兽人、生物、不死、精灵、魔族、神这6个种族项目，种族项目呈灰时表示对该种族效果一般，呈红时表示效果不佳，呈蓝时表示效果绝佳。

星力计量表（STAR GAUGE）

星力能量用于发动和维持恶魔变身、使用各种恶魔技能。星力能量的多少以数字标注在战斗画面左上角的计量表，也即星力计量表。星力点数会在战斗中慢慢储蓄，点数上限会随着剧情推进而增加。

变身（トランスデモン）

战斗指令栏中选择“DE-MON→トランスデモン”花费2点星力能量，队中的所有恶魔就会变身，显露出他们的真实形态。变身状态的恶魔能力值有所上升，主人公也变得可以使用他们的恶魔技能。恶魔变身后每回合都要消耗星力能量，但能量点数清零变身就会解除。在战斗中积极发起进攻，能恢复部分星力，使变身能维持更久，让战斗更加有利。

合体（CROSS）

随着剧情的推动，主人公拥有了与恶魔合体的能力。在恶魔变身状态下，战斗指令栏中选择“CROSS”，主人公就能与队伍中的一名恶魔进行合体（濒死恶魔除外）。注意，合体的成功率与恶魔的好感度、星力能量的多少有关，好感度越高、星力越多，就越容易成功，成功率以百分比数字显示在合体恶魔对象的下方。

恶魔合体成功后，武器变得没有射程限制，还可以先制连续行动数次，次数随恶魔好感度等级提升而增多。

恶魔合体的类型分力の化身、魔の化身、技の化身这三种，类型不同，主人公获得的能力加成也不同：力の化身合体能增加对敌人的物理伤害；魔の化身能增加对敌人的魔法伤害；技の化身则能让攻击必中且增加行动次数。此外，在合体状态下使用技能/魔法会消耗大量星力，不消耗 MP，但星力消耗完毕不会解除变身，而是等行动次数用完后才解除。

合体结束后，星力计量表清零，合体恶魔会陷入数回合的衰弱状态无法行动。

星之凝视（スターゲイズ）

随着剧情推动，会出现一些能使用特殊技能“星之凝视（スタ–ゲイズ）”的敌人，此招的使用对象为我方全体恶魔，具有必中特性，而中招的恶魔会陷入魅惑状态，其恶魔技能也变得无法使用。

破解方法：敌人使用星之凝视需要准备1回合，主人公可以提前使用自身独有的恶魔技能“星之心（スタ–ハ–ト）”来预防，此技能需要消耗5点星力能量，因此在对阵较强的敌人时，要记得预留一些点数以防万一。

技能&魔法

本作中的战斗单位一共有3种类型的技能与3种类型的魔法，按战斗时使用的选项从上往下为：特殊技能、攻击魔法、回复魔法、辅助魔法、恶魔技能（デモンスキル）、自由技能（リバティスキル）。技能/魔法又分被动技能与主动技能两大类，分别以P和A字母标注在每一个技能/魔法名称的左侧。技能/魔法除了角色升级、好感度升级来习得之外，也可以通过安装神器获得。

特殊技能、攻击魔法、回复魔法、辅助魔法会随着角色等级提升而习得；恶魔技能（デモンスキル）则需要在设施维护室中通过玩迷你游戏提升恶魔的好感度来习得；自由技能则指角色升到一定等级后从复数技能中选择一个习得，每只恶魔加入时都可以选择一次自由技能，但自由技能一旦选定就无法变更，需慎重。

下面为所有恶魔的全部技能列表格说明。

ペガサス

特殊技能	LV	作用
ホ–リ–ウエポン	1	附加或提升对象武器的“对不死”种族特性
フロントガ–ド	4	一定几率保护后列的同伴，防御时高几率发动【影响能力：AGI】
ディレイスマイト	7	对1名敌人使出高威力攻击，行动顺序与回避下降
ディボ–ション	12	将敌人的攻击引到自己身上，回避上升，但敌人攻击与自己不在同一列的同伴时无法发动
ヒ–ルエンハンス	24	增强回复/辅助（强化）魔法的效果
ホ–リ–ガ–ド	27	绝对防御住敌人的麻痹、致命攻击

攻击魔法	LV	作用
–	–	–

回复魔法	LV	作用
キュア	1	回复我方1人的HP，回复量与对象等级相关【影响能力：MYS LV】
キュアポイズン	5	解除我方1人的中毒状态
キュアパラライズ	9	解除我方1人的麻痹状态
ハイキュア	13	大幅回复我方1人的HP，回复量与对象等级相关【影响能力：MYS LV】

辅助魔法	LV	作用
エスケ–プ	1	从战斗中脱离
マジックウォ–ル	15	减轻受到的魔法伤害，效果只有1回合【影响能力：INT MYS】
バイオウォ–ル	15	减轻受到的吐息和状态攻击，效果只有1回合【影响能力：INT MYS】
デバインア–マ–	32	减轻我方1人所受到的物理伤害，战斗中效果持续

恶魔技能	好感度LV	效果
アイアンシエル I	1	制造缓和敌人物理攻击的障壁，效果为1回合
真实の瞳	1	使迷宫中隐藏的墙壁发光，对其踢击可打开隐藏门扉
力の化身	1	【合体时】对敌人的物理伤害提升20%
天马座の加护 I	2	HP最大值上升10%，受到的物理伤害减少10%
アイアンシエル II	3	制造缓和敌人物理攻击的障壁，效果为2回合
天马座の加护 II	4	HP最大值上升15%，受到的物理伤害减少15%
天马座の加护 III	5	HP最大值上升20%，受到的物理伤害减少20%
アイアンシエル III	5	制造缓和敌人物理攻击的障壁，效果为3回合

自由技能	LV	作用
アボイド	1	提升我方1人的回避，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
ヒット	1	提升我方1人的命中，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
マナコンバ–ト	20	将自己的MP与他人交换
ソリッドチャ–ジ	20	对1、2列的1名敌人进行贯穿攻击，使用回合中自身物理与魔法防御提升
ピア–ス	20	长柄武器攻击、射击攻击有一定几率贯通敌人，装备其他武器时，一部分技能无法使用【影响能力：STR LUC】

ライブラ

特殊技能	LV	作用
マジックウエポン	3	附加或提升对象武器的“对精灵”种族特性
マナコレクト	8	在迷宫中步行时MP回复，回复速度随等级上升而加快
ブ–ストマジック	12	下次咏唱的魔法威力增强（需要集中）
マジックエンハンス	18	提升攻击/辅助（弱体化）魔法的效果
マナコンバ–ト	23	将自己的MP与他人交换
ファストマジック	30	高速咏唱，提升魔法使出速度，行动顺序上升

攻击魔法	LV	作用
ファイアボルト	1	对1名敌人使用火系攻击，对土属性敌人有特效【影响能力：INT LV】
エアボルト	4	对1名敌人使用风系攻击，对水属性敌人有特效【影响能力：INT LV】
アクアボルト	5	对1名敌人使用水系攻击，对火属性敌人有特效【影响能力：INT LV】
ア–スボルト	6	对1名敌人使用土系攻击，对风属性敌人有特效【影响能力：INT LV】
ファイアブラスト	9	对敌人1列使用火系攻击，对土属性敌人有特效【影响能力：INT LV】
エアスピア	11	对各队列的1名敌人使用风系攻击，对水属性敌人有特效【影响能力：INT LV】
アクアスピア	13	对敌人1列使用水系攻击，对火属性敌人有特效【影响能力：INT LV】
ア–スブラスト	15	对敌人1列使用土系攻击，对风属性敌人有特效【影响能力：INT LV】
クアッドボルト	35	对1名敌人使用火·风·水·土混合属性的究极攻击【影响能力：INT LV】

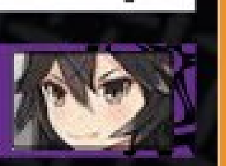
回复魔法	LV	作用
マルチキュア	5	回复我方全员的HP，回复量随等级增加而提高【影响能力：MYS LV】
ハイキュア	8	大幅回复我方1人的HP，回复量随等级增加而提高【影响能力：MYS LV】
ハイマルチキュア	18	大幅回复我方全员的HP，回复量随等级增加而提高【影响能力：MYS LV】

辅助魔法	LV	作用
スロ–	4	拘束1名敌人，使其回避下降，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
フォ–スマジック	16	制造减轻敌人魔法攻击的魔法壁，使用1次后效果持续至返回据点【影响能力：INT MYS】
フォ–スバイオ	19	制造减轻敌人吐息与状态攻击的雾衣，使用1次后效果持续至返回据点【影响能力：INT MYS】
マジックブレイク	26	使敌人1列的魔法攻击力和效果半减，战斗中效果持续

恶魔技能	好感度LV	作用
トラップサ–チ I	1	迷宫中地面陷阱所造成的伤害减轻30%，可与其他恶魔的同名技能效果叠加
マジックバ–スト I	1	魔法威力与效果增强50%，效果为1回合
魔の化身	1	【合体时】对敌人的魔法伤害提升20%
天秤座の加护 I	2	MP最大值上升10%；特殊防御上升10
沉默の雾	2	制造使敌人1列忘却魔法的雾，效果持续4回合
マジックバ–スト II	3	魔法威力与效果增强50%，效果为2回合
トラップサ–チ II	4	迷宫中地面陷阱所造成的伤害减轻60%，可与其他恶魔的同名技能效果叠加
天秤座の加护 II	4	MP最大值上升15%；特殊防御上升15%
天秤座の加护 III	5	MP最大值上升20%；特殊防御上升20%
マジックバ–スト III	5	魔法威力与效果增强50%，效果为3回合

自由技能	LV	作用
ヒット	1	提升我方1人的命中，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
ホ–リ–ライト	1	对1名敌人使用光系攻击，对暗属性敌人有特效【影响能力：MYS LV】
フォ–スガ–ド	20	防御1次将我方常驻魔法消除的攻击
フォ–スアボイド	20	提升我方1人的回避，使用1次后效果持续至返回据点【影响能力：INT MYS】
ホ–リ–シャイン	20	对敌人1列使用光系攻击，对暗属性敌人有特效【影响能力：MYS LV】

レオ



特殊技能	LV	作用
ラッシュアタック	7	对敌人1列不特定对象随机攻击3次（需要集中）
二刀流	10	能装备弓以外的两把片手武器，左手装备的武器的攻击力受到敏捷的影响【影响能力：AGI】
キラ–エッジ	15	一定几率发动攻击次数+1的致命攻击【影响能力：LUC LV】
レイジングヒット	24	对敌人1列不特定对象随机攻击5次（需要集中），但攻击力与命中低下
パリィ	29	一定几率挡开敌人攻击，防御时高几率发动LUC】

攻击魔法	LV	作用
–	–	–

回复魔法	LV	作用
–	–	–

辅助魔法	LV	作用
–	–	–

恶魔技能	好感度LV	作用
ウインドアクト I	1	1回合内先制攻击
技の化身	1	【合体时】攻击行动必中，行动次数+1
狮子座の加护 I	2	命中上升2；回避上升2
ウインドアクト II	3	2回合内先制攻击
狮子座の加护 II	4	命中上升4；回避上升4
狮子座の加护 III	5	命中上升6；回避上升6
ウインドアクト III	5	3回合内先制攻击

自由技能	LV	作用
スニ－クアタック	1	高命中的密集攻击，不易被敌人发现
テラベイン	1	对 1 名敌人连续攻击 3 次（需要集中）
ミラ－ジュ	20	1 回合内制造高回避的幻影从敌人的攻击中保护同伴，回避上升
斩り込み 贰连	20	对敌人 2 列进行攻击，但攻击力低下，同时装备射程为 M 和 S 的武器时，射程 S 强化成 M
マ－ズベイン	20	制造减轻敌人的弱体化与状态攻击的雾衣，使用 1 次效果持续至返回据点【影响能力：INT MYS】

カプリコ－ン

特殊技能	LV	作用
ホ－リ－チャ－ジ	7	对 1 名敌人进行无视防御的攻击，命中上升，自身防御半减 / 对不死族敌人时不减
ピア－ス	13	长柄武器攻击、射击攻击有一定几率贯通敌人，装备其他武器时，一部分技能无法使用【影响能力：STR LUC】
トライトラスト	18	对敌人 1 列不特定对象随机攻击 3 次，但攻击力低下
ソリッドチャ－ジ	24	对 1、2 列的 1 名敌人进行贯穿攻击，使用回合中自身物理与魔法防御提升
ファイナルガッツ	29	受到会造成濒死的攻击时，HP 有一定几率保留 1，防御时高几率发动
プロヴィデンス	35	对 1 名敌人进行无视防御的攻击，命中、攻击次数上升，自身防御变成 0/ 对不死族敌人时不变

攻击魔法	LV	作用
–	–	–

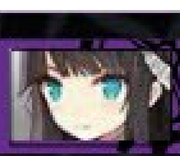
回复魔法	LV	作用
–	–	–

辅助魔法	LV	作用
–	–	–

恶魔技能	好感度 LV	作用
アサルトドライブ I	1	我方全员一起对敌人全体发动无视防御的攻击，回避上升 5，命中下降 10
力の化身	1	【合体时】对敌人的物理伤害提升 20%
山羊座の加护 I	2	HP 最大值上升 10%；对敌人物理伤害提升 10%
アサルトドライブ II	3	我方全员一起对敌人全体发动无视防御的攻击，防御上升 20%、回避上升 5，命中下降 5
山羊座の加护 II	4	HP 最大值上升 15%；对敌人物理伤害提升 15%
山羊座の加护 III	5	HP 最大值上升 20%；对敌人物理伤害提升 20%
アサルトドライブ III	5	我方全员一起对敌人全体发动无视防御的攻击，防御上升 50%、回避上升 10

自由技能	LV	作用
テラベイン	1	对 1 名敌人连续攻击 3 次（需要集中）
ファストブレイド	1	快速攻击，行动顺序、命中、回避上升
斩り込み 贰连	20	对敌人 2 列进行攻击，但攻击力低下，同时装备射程为 M 和 S 的武器时，射程 S 强化成 M
レイジングヒット	20	对敌人 1 列不特定对象随机攻击 5 次（需要集中），但攻击与命中低下
ディボ－ション	20	将敌人的攻击引到自己身上，回避上升，但敌人对不与自己在同一列的同伴攻击时难以发动

キグナス



特殊技能	LV	作用
ホ－リ－ウエポン	初期	附加或提升对象武器的“对不死”种族特性
ホ－リ－シ－ルド	10	制造从敌人的攻击中保护同伴的障壁，耐久度随等级上升而增加，【影响能力：INT MYS LV】
ヒ－ルエンハンス	16	增强回复 / 辅助（强化）魔法的效果
マナコンバ－ト	18	将自己的 MP 与他人交换
マナリジエネ	30	战斗经过一定回合后回复 MP，神秘能力值越高回合数越短【影响能力：MYS】

攻击魔法	LV	作用
ホ－リ－ライト	初期	对 1 名敌人使用光系攻击，对暗属性敌人有特效【影响能力：MYS LV】
ホ－リ－シャイン	15	对敌人 1 列使用光系攻击，对暗属性敌人有特效【影响能力：MYS LV】

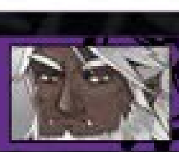
回复魔法	LV	作用
キュア	初期	回复我方 1 人的 HP，回复量随等级增加而提高【影响能力：MYS LV】
マルチキュア	初期	回复我方全员的 HP，回复量随等级增加而提高【影响能力：MYS LV】
ハイキュア	初期	大幅回复我方 1 人的 HP，回复量随等级增加而提高【影响能力：MYS LV】
ヘルスキュア	12	治愈我方 1 人的所有异常状态，濒死状态除外
ハイマルチキュア	20	大幅回复我方全员的 HP，回复量随等级增加而提高【影响能力：MYS LV】
フルキュア	24	完全回复我方 1 人的 HP
ハイヘルスキュア	28	治愈我方全员的所有异常状态，濒死状态除外
ファイナルキュア	35	将我方濒死以外状态的 1 人回复至 HP 全满状态

辅助魔法	LV	作用
アボイド	初期	提升我方 1 人的回避，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
ヒット	初期	提升我方 1 人的命中，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
マルチアボイド	10	提升我方全员的回避，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
マルチヒット	13	提升我方全员的命中，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
フォ－スアボイド	15	提升我方 1 人的回避，使用 1 次后效果持续至返回据点【影响能力：INT MYS】
フォ－スヒット	17	提升我方 1 人的命中，使用 1 次后效果持续至返回据点【影响能力：INT MYS】
フォ－スガ－ド	22	防御 1 次将我方常驻魔法消除的攻击
デバインア－マ－	30	减轻我方 1 人受到的物理伤害，战斗内效果持续

恶魔技能	好感度 LV	作用
エレメントシエル I	1	制造缓和敌人魔法与特殊攻击的障壁，效果为 1 回合
魔の化身	1	【合体时】对敌人的魔法伤害提升 20%
白鸟座の加护 I	2	减轻受到的魔法伤害 15%
エレメントシエル II	3	制造缓和敌人魔法与特殊攻击的障壁，效果为 2 回合
白鸟座の加护 II	4	减轻受到的魔法伤害 20%
白鸟座の加护 III	5	减轻受到的魔法伤害 30%
エレメントシエル III	5	制造缓和敌人魔法与特殊攻击的障壁，效果为 3 回合
光のヴエ－ル	5	完全防御离开队列的敌人的远距离物理攻击

自由技能	LV	作用
バイオウォ－ル	1	减轻受到的吐息和状态攻击，效果只有 1 回合【影响能力：INT MYS】
アクアボルト	1	对 1 名敌人使用水系攻击，对火属性敌人有特效【影响能力：INT LV】
フォ－スバイオ	20	制造减轻敌人吐息与状态攻击的雾衣，使用 1 次后效果持续至返回据点【影响能力：INT MYS】
フォ－スブレイク	20	消除敌人全体的魔法效果
マジックブレイク	20	使敌人 1 列的魔法攻击力和效果半减，战斗中效果持续

キャニス



特殊技能	LV	作用
デバインボディ	初期	上升一定等级后获得防御上升的奖励，小几率半减来自敌人的伤害【影响能力：VIT LUC LV】
ラッシュアタック	7	对敌人 1 列不特定对象随机攻击 3 次（需要集中）
ディボ－ション	13	将敌人的攻击引导自己身上，回避上升，但敌人对不与自己在同一列的同伴攻击时无效
斩り込み 贰连	24	对敌人 2 列进行攻击，但攻击力低下，同时装备射程为 M 和 S 的武器时，射程 S 强化成 M
ファイナルガッツ	29	受到会造成濒死的攻击时，HP 有一定几率保留 1，防御时高几率发动
サイクロン	35	对敌人 1 列不特定对象随机进行 7 次攻击，但攻击力和命中低下（需要集中）

攻击魔法	LV	作用
–	–	–

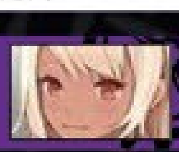
回复魔法	LV	作用
キュアポイズン	3	解除我方 1 人的中毒状态
キュア	5	回复我方 1 人的 HP，回复量随等级增加而提高【影响能力：MYS LV】
キュアパラライズ	8	解除我方 1 人的麻痹状态
ハイキュア	15	大幅回复我方 1 人的 HP，回复量随等级增加而提高【影响能力：MYS LV】
ヘルスキュア	18	治愈我方 1 人的所有异常状态，濒死状态除外

辅助魔法	LV	作用
–	–	–

恶魔技能	好感度 LV	作用
ライフリペア I	1	每 1 回合 HP 约回复 10%
力の化身	1	【合体时】对敌人的物理伤害提升 20%
大犬座の加护 I	2	HP 最大值上升 10%；受到的魔法伤害减少 10%
ライフリペア II	3	每 1 回合 HP 约回复 15%
大犬座の加护 II	4	HP 最大值上升 15%；受到的魔法伤害减少 15%
ライフリペア III	5	每 1 回合 HP 约回复 20%
大犬座の加护 III	5	HP 最大值上升 20%；受到的魔法伤害减少 20%

自由技能	LV	作用
ホ－リ－チャ－ジ	1	对 1 名敌人进行无视防御的攻击，命中上升，自身防御半减 / 对不死族敌人时不减
ファストブレイド	1	快速攻击，行动顺序、命中、回避上升
マ－ズベイン	20	对 1 名敌人连续攻击 4 次（需要集中），但命中稍低
フロントガ－ド	20	一定几率保护后列的同伴，防御时高几率发动【影响能力：AGI】
ソリッドチャ－ジ	20	对 1、2 列的 1 名敌人进行贯穿攻击，使用回合中自身物理与魔法防御提升

レプス



特殊技能	LV	作用
狩人の目	3	选择攻击对象时能看到敌人的 HP、属性、种族
スナイプ	8	强力一击，敌人的回避技能无效，命中上升，附有致命效果，能使用射程为 L 的武器【影响能力：LUC LV】
足止め	12	降低敌人命中与回避的低威力攻击
ピア－ス	17	长柄武器攻击、射击攻击有一定几率贯通敌人，装备其他武器时，一部分技能无法使用【影响能力：STR LUC】
インタ－セプト	27	一定几率减少受到的物理伤害，只有在装备了射程为 L 的武器时方可使用【影响能力：AGI LUC】
トウル－スナイプ	35	使被动技能ピア－ス必然发动的必中一击，使对象回避下降，习得スナイプ后不需要集中即可使用，习得后スナイプ不需要集中即可使用（需要超集中）

攻击魔法	LV	作用
–	–	–

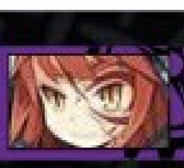
回复魔法	LV	作用
–	–	–

辅助魔法	LV	作用
–	–	–

恶魔技能	好感度 LV	作用
リスクセンス I	1	陷阱墙壁造成的伤害减轻 30%，其他角色装备同名技能时效果叠加
トリックバインド I	1	敌人 1 列的命中与回避下降 5，变得迟钝的敌人无法从战斗中逃走
技の化身	1	【合体时】攻击行动必中，行动次数 +1
兔座の加护 I	2	命中上升 3
トリックバインド II	3	敌人 1 列的命中与回避下降 10，变得迟钝的敌人无法从战斗中逃走
リスクセンス II	4	陷阱墙壁造成的伤害减轻 60%，其他角色装备同名技能时效果叠加
兔座の加护 II	4	命中上升 6
トリックバインド III	5	敌人 1 列的命中与回避下降 15，变得迟钝的敌人无法从战斗中逃走
兔座の加护 III	5	命中上升 9

自由技能	LV	作用
ダブルユ－ズ	1	可以叠加在一个格子内的道具能 1 次连续使用 2 个
ファストブレイド	1	快速攻击，行动顺序、命中、回避上升
トリプルユ－ズ	20	可以叠加在一个格子内的道具能 1 次连续使用 3 个
斩り込み 壹连	20	对敌人 1 列进行攻击，但攻击力低下，同时装备射程为 M 和 S 的武器时，射程 S 强化成 M
トライトラスト	20	对敌人 1 列不特定对象随机攻击 3 次，但攻击力低下

ヴァルペ



特殊技能	LV	作用
ウィザ－ボルト	7	将体内存储的魔力释放出来的一击，等级上升后威力和对象数量都会增加【影响能力：INT LV】
狩人の目	10	选择攻击对象时能看到敌人的 HP、属性、种族
マナコレクト	12	在迷宫中步行时 MP 回复，回复速度随等级上升而加快
マジックエンハンス	18	提升攻击 / 辅助（弱体化）魔法的效果
アイテムエンハンス	22	使用道具的效果上升
ファストマジック	32	高速咏唱，提升魔法使出速度，行动顺序上升

攻击魔法	LV	作用
フル－ドボルト	初期	对 1 名敌人进行随机属性的魔法攻击【影响能力：INT LV】
エビルボルト	6	对 1 名敌人进行暗系攻击，对光属性的敌人有特效【影响能力：INT LV】
フル－ドブラスト	9	对敌人 1 列进行随机属性的魔法攻击【影响能力：INT LV】
レクイエム	12	强力的钟声使得 1 名敌人魂飞魄散，对强悍的灵魂效果微薄【影响能力：MYS LV】
エビルブラスト	14	对敌人 1 列进行暗系攻击，对光属性的敌人有特效【影响能力：INT LV】
グランドクロス	24	审判之光使得敌人 1 列魂飞魄散，对强悍的灵魂效果微薄【影响能力：MYS LV】
エビルフレア	26	驱使巨大的暗之太阳攻击所有敌人，对光属性的敌人有特效【影响能力：INT LV】

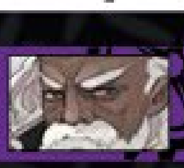
回复魔法	LV	作用
–	–	–

辅助魔法	LV	作用
スロ－	2	拘束 1 名敌人，使其回避下降，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
マルチスロ－	4	拘束敌人 1 列，使其回避下降，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
フォ－スブレイク	19	消除敌人全体的魔法效果
マジックブレイク	25	使敌人 1 列的魔法攻击力和效果半减，战斗中效果持续

恶魔技能	好感度 LV	作用
トリックバインド I	1	敌人 1 列的命中与回避下降 5，变得迟钝的敌人无法从战斗中逃走
魔の化身	1	【合体时】对敌人的魔法伤害提升 20%
小狐座の加护 I	2	对敌人的魔法伤害提升 10%；特殊防御上升 10
トリックバインド II	3	敌人 1 列的命中与回避下降 10，变得迟钝的敌人无法从战斗中逃走
幻惑の蜃气楼	3	制造使敌人 1 列陷入混乱的海市蜃楼，效果持续 4 回合
小狐座の加护 II	4	对敌人的魔法伤害提升 15%；特殊防御上升 15
トリックバインド III	5	敌人 1 列的命中与回避下降 15，变得迟钝的敌人无法从战斗中逃走
小狐座の加护 III	5	对敌人的魔法伤害提升 20%；特殊防御上升 20

自由技能	LV	作用
アボイド	1	提升我方 1 人的回避，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
ア－スボルト	1	对 1 名敌人使用土系攻击，对风属性敌人有特效【影响能力：INT LV】
マルチアボイド	20	提升我方全员的回避，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
フォ－スバイオ	20	制造减轻敌人吐息与状态攻击的雾衣，使用 1 次后效果持续至返回据点【影响能力：INT MYS】
ア－スブラスト	20	对敌人 1 列使用土系攻击，对风属性敌人有特效【影响能力：INT LV】

タウロス



特殊技能	LV	作用
反击	7	受到攻击时一定几率进行反击，防御时高几率发动【影响能力：AGI LUC LV】
ホ－リ－ガ－ド	10	绝对防御住敌人的麻痹、致命攻击
フロントガ－ド	12	一定几率保护后列的同伴，防御时高几率发动【影响能力：AGI】
ディレイスマイト	15	对 1 名敌人使出高威力攻击，行动顺序与回避下降
ソリッドチャ－ジ	26	对 1、2 列的 1 名敌人进行贯穿攻击，使用回合中自身物理与魔法防御提升
修罗 里式	34	敌我双方进行直到一方死亡的攻击，攻击次数与回避随着敏捷的提升而增加【影响能力：AGI】

攻击魔法	LV	作用
–	–	–

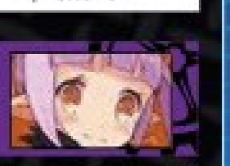
回复魔法	LV	作用
–	–	–

辅助魔法	LV	作用
–	–	–

恶魔技能	好感度 LV	作用
アイアンシエル I	1	制造缓和敌人物理攻击的障壁，效果为 1 回合
力の化身	1	【合体时】对敌人的物理伤害提升 20%
牡牛座の加护 I	2	受到的物理伤害减少 10%；特殊防御上升 10
アイアンシエル II	3	制造缓和敌人物理攻击的障壁，效果为 2 回合
牡牛座の加护 II	4	受到的物理伤害减少 15%；特殊防御上升 15
アイアンシエル III	5	制造缓和敌人物理攻击的障壁，效果为 3 回合
牡牛座の加护 III	5	受到的物理伤害减少 20%；特殊防御上升 20

自由技能	LV	作用
ホ－リ－チャ－ジ	1	对 1 名敌人进行无视防御的攻击，命中上升，自身防御半减 / 对不死族敌人时不减
ラッシュアタック	1	对敌人 1 列不特定对象随机攻击 3 次（需要集中）
ワイルドスイング	20	命中几率极低但威力巨大的攻击
修罗 表式	20	回避敌人的反击进行攻击，攻击次数与回避随着敏捷的提升而增加
レイジングヒット	20	对敌人 1 列不特定对象随机攻击 5 次（需要集中），但攻击与命中低下

センタウル



特殊技能	Lv	作用
マジックウエポン	初期	附加或提升对象武器的“对精灵”种族特性
ウィザ－ボルト	初期	将体内存储的魔力释放出来的一击，等级上升后威力和对象数量都会增加【影响能力：INT LV】
ブ－ストマジック	初期	下次咏唱的魔法威力增强（需要集中）
マジックエンハンス	18	提升攻击 / 辅助（弱体化）魔法的效果
ダブルキャスト	30	相同的特殊技能连续使用 2 次，消耗 2 次分量的 MP

攻击魔法	Lv	作用
ファイアボルト	初期	对 1 名敌人使用火系攻击，对土属性敌人有特效【影响能力：INT LV】
アクアボルト	初期	对 1 名敌人使用水系攻击，对火属性敌人有特效【影响能力：INT LV】
ア－スボルト	初期	对 1 名敌人使用土系攻击，对风属性敌人有特效【影响能力：INT LV】
エアボルト	初期	对 1 名敌人使用风系攻击，对水属性敌人有特效【影响能力：INT LV】
ファイアブラスト	初期	对敌人 1 列使用火系攻击，对土属性敌人有特效【影响能力：INT LV】
アクアスピア	初期	对敌人 1 列使用水系攻击，对火属性敌人有特效【影响能力：INT LV】
エビルボルト	初期	对 1 名敌人进行暗系攻击，对光属性的敌人有特效【影响能力：INT LV】
ア－スブラスト	初期	对敌人 1 列使用土系攻击，对风属性敌人有特效【影响能力：INT LV】
エアスピア	初期	对各队列的 1 名敌人使用风系攻击，对水属性敌人有特效【影响能力：INT LV】
エビルブラスト	18	对敌人 1 列进行暗系攻击，对光属性的敌人有特效【影响能力：INT LV】
エビルフレア	26	驱使巨大的暗之太阳攻击所有敌人，对光属性的敌人有特效【影响能力：INT LV】
クアッドボルト	32	对 1 名敌人使用火・风・水・土混合属性的究极攻击【影响能力：INT LV】
オメガインパクト	35	投出魔力之核，对所有敌人进行核爆炸的究极魔法【影响能力：INT LV】

回复魔法	LV	作用
–	–	–

辅助魔法	Lv	作用
スロ－	初期	拘束 1 名敌人，使其回避下降，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
マルチスロ－	初期	拘束敌人 1 列，使其回避下降，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
マジックブレイク	22	使敌人 1 列的魔法攻击力和效果半减，战斗中效果持续
デヴァインウエポン	34	能提升我方 1 人的物理攻击力的神之武器，战斗内效果持续

回复魔法	LV	作用
–	–	–

恶魔技能	好感度 Lv	作用
マジックバ－スト I	1	魔法威力与效果增强 50%，效果为 1 回合
魔の化身	1	【合体时】对敌人的魔法伤害提升 20%
人马座の加护 I	2	对敌人的魔法伤害提升 15%
マジックバ－スト II	3	魔法威力与效果增强 50%，效果为 2 回合
人马座の加护 II	4	对敌人的魔法伤害提升 25%
マジックバ－スト III	5	魔法威力与效果增强 50%，效果为 3 回合
カタストロフィ	5	随机对 1 名敌人进行神雷攻击，无法回避且威力巨大
人马座の加护 III	5	对敌人的魔法伤害提升 35%

自由技能	Lv	作用
ハイキュア	1	大幅回复我方 1 人的 HP，回复量随等级增加而提高【影响能力：MYS LV】
マジックウォ－ル	1	制作减轻敌人魔法攻击的魔法壁，效果为 1 回合【影响能力：INT MYS】
フォ－スブ－スト	20	强化我方 1 人的攻击与防御，效果为 1 回合
フォ－スガ－ド	20	防御 1 次将我方常驻魔法消除的攻击
フォ－スヒット	20	提升我方 1 人的命中，使用 1 次后效果持续至返回据点【影响能力：INT MYS】

パポ

特殊技能	Lv	作用
シャド－ステップ	初期	上升一定等级后获得回避上升的奖励，没有装备防具时效果显著【影响能力：LV】
ファストブレイド	7	快速攻击，行动顺序、命中、回避上升
足止め	14	降低敌人命中与回避的低威力攻击
トライトラスト	18	对敌人 1 列不特定对象随机攻击 3 次，但攻击力低下
ミラ－ジュ	25	1 回合内制造高回避的幻影从敌人攻击中保护同伴，回避上升
シャド－アサルト	35	隐藏身形越久威力越大、必中的一击，使用后隐藏状态解除（剑、刀、特殊武器限定技能）

攻击魔法	LV	作用
–	–	–

回复魔法	Lv	作用
キュアポイズン	3	解除我方 1 人的中毒状态
キュアパラライズ	7	解除我方 1 人的麻痹状态

辅助魔法	Lv	作用
エスケ－プ	初期	从战斗中脱离
アボイド	5	提升我方 1 人的回避，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
スロ－	9	拘束 1 名敌人，使其回避下降，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
マルチアボイド	12	提升我方全员的回避，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
マルチスロ－	15	拘束敌人 1 列，使其回避下降，效果可叠加【影响能力：INT MYS】

恶魔技能	好感度 Lv	作用
トラップリサ－チ I	1	地面陷阱造成的伤害减少 30%，其他同伴装备同名技能时效果叠加
ファストブリッツ I	1	我方全员对前方的敌人 1 列进行必中的集中攻击，回避上升 5
技の化身	1	【合体时】攻击行动必中，行动次数 +1
孔雀座の加护 I	2	获得金额增加 30%
ファストブリッツ II	3	我方全员对前方的敌人 1 列进行必中的集中攻击，防御上升 20%，回避上升 5
トレジャ－サ－チ	3	宝石装置能设置的宝石数量 +1，效果不能叠加
トラップサ－チ II	4	地面陷阱造成的伤害减少 60%，其他同伴装备同名技能时效果叠加
孔雀座の加护 II	4	获得金额增加 40%
ファストブリッツ III	5	我方全员对前方的敌人 1 列进行必中的集中攻击，防御上升 50%，回避上升 10
孔雀座の加护 III	5	获得金额增加 50%

自由技能	Lv	作用
ダブルユ－ズ	1	可以叠加在一个格子内的道具能 1 次连续使用 2 个
スニ－クアタック	1	高命中的密集攻击，不易被敌人发现
アイテムエンハンス	20	使用道具的效果上升
ファストアイテム	20	迅速使用道具，行动顺序上升
トリプルユ－ズ	20	可以叠加在一个格子内的道具能 1 次连续使用 3 个

アリエス

特殊技能	Lv	作用
アストロフォ－ス	初期	装备的武器变得没有射程限制
ホ－リ－シ－ルド	5	制造从敌人的攻击中保护同伴的障壁，耐久度随等级上升而增加，【影响能力：INT MYS LV】
ブ－ストマジック	8	下次咏唱的魔法威力增强（需要集中）
マナコレクト	14	在迷宫中步行时 MP 回复，回复速度随等级上升而加快
マジックエンハンス	18	提升攻击 / 辅助（弱体化）魔法的效果
マナコンバ－ト	22	将自己的 MP 与他人交换

攻击魔法	Lv	作用
ホ－リ－ライト	初期	对 1 名敌人使用光系攻击，对暗属性敌人有特效【影响能力：MYS LV】
ホ－リ－シャイン	8	对敌人 1 列使用光系攻击，对暗属性敌人有特效【影响能力：MYS LV】
レクイエム	15	强力的钟声使得 1 名敌人魂飞魄散，对强悍的灵魂效果微薄【影响能力：MYS LV】
グランドクロス	24	审判之光使得敌人 1 列魂飞魄散，对强悍的灵魂效果微薄【影响能力：MYS LV】
オメガインパクト	35	投出魔力之核，对所有敌人进行核爆炸的究极魔法【影响能力：INT LV】

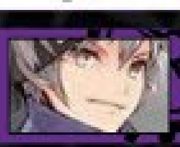
回复魔法	Lv	作用
キュアポイズン	2	解除我方 1 人的中毒状态
キュアパラライズ	7	解除我方 1 人的麻痹状态
ヘルスキュア	10	治愈我方 1 人的所有异常状态，濒死状态除外
ハイマルチキュア	16	大幅回复我方全员的 HP，回复量随等级增加而提高【影响能力：MYS LV】
フルキュア	27	完全回复我方 1 人的 HP
ハイヘルスキュア	30	治愈我方全员的所有异常状态，濒死状态除外

辅助魔法	Lv	作用
ヒット	3	提升我方 1 人的命中，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
アボイド	4	提升我方 1 人的回避，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
マルチヒット	6	提升我方全员的命中，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
フォ－スブ－スト	16	强化我方 1 人的攻击与防御，效果为 1 回合
フォ－スブレイク	21	消除敌人全体的魔法效果

恶魔技能	好感度 Lv	作用
ライフリペア I	1	每 1 回合 HP 约回复 10%
魔の化身	1	【合体时】对敌人的魔法伤害提升 20%
牡羊座の加护 I	2	MP 最大值上升 10%；受到的魔法伤害减少 10%
ライフリペア II	3	每 1 回合 HP 约回复 15%
牡羊座の加护 II	4	MP 最大值上升 15%；受到的魔法伤害减少 15%
ライフリペア III	5	每 1 回合 HP 约回复 20%
牡羊座の加护 III	5	MP 最大值上升 20%；受到的魔法伤害减少 20%

自由技能	Lv	作用
マジックウォ－ル	1	制作减轻敌人魔法攻击的魔法壁，效果为 1 回合【影响能力：INT MYS】
スロ－	1	拘束 1 名敌人，使其回避下降，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
フォ－スマジック	20	制造减轻敌人魔法攻击的魔法壁，使用 1 次后效果持续至返回据点【影响能力：INT MYS】
ホイッスル	20	恢复被敌人破坏的队列，提前使用能预防敌人 1 次的队列破坏攻击
マルチスロ－	12	拘束敌人 1 列，使其回避下降，效果可叠加【影响能力：INT MYS】

ハイドラ



特殊技能	Lv	作用
シャド－ステップ	初期	上升一定等级后获得回避上升的奖励，没有装备防具时效果显著【影响能力：LV】
スニ－クアタック	7	高命中的密集攻击，不易被敌人发现
二刀流	10	能装备弓以外的两把片手武器，左手装备的武器的攻击力受到敏捷的影响【影响能力：AGI】
キラ－エッジ	16	一定几率发动攻击次数 +1 的致命攻击【影响能力：LUC LV】
パリィ	26	一定几率挡开敌人攻击，防御时高几率发动 LUC】
シャド－アサルト	35	隐藏身形越久威力越大、必中的一击，使用后隐藏状态解除（剑、刀、特殊武器限定技能）

攻击魔法	LV	作用
–	–	–

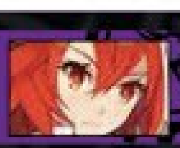
回复魔法	LV	作用
–	–	–

辅助魔法	LV	作用
–	–	–

恶魔技能	好感度 Lv	作用
リスクセンス I	1	陷阱墙壁造成的伤害减轻 30%，其他角色装备同名技能时效果叠加
ファストプリッツ I	1	我方全员对前方的敌人 1 列进行必中的集中攻击，回避上升 5
技の化身	1	【合体时】攻击行动必中，行动次数 +1
海蛇座の加护 I	2	回避上升 3
ファストブリッツ II	3	我方全员对前方的敌人 1 列进行必中的集中攻击，防御上升 20%，回避上升 5
リスクセンス II	4	陷阱墙壁造成的伤害减轻 60%，其他角色装备同名技能时效果叠加
海蛇座の加护 II	4	回避上升 6
ファストブリッツ III	5	我方全员对前方的敌人 1 列进行必中的集中攻击，防御上升 50%，回避上升 10
海蛇座の加护 III	5	回避上升 9

自由技能	Lv	作用
ファストブレイド	1	快速攻击，行动顺序、命中、回避上升
ラッシュアタック	1	对敌人 1 列不特定对象随机攻击 3 次（需要集中）
トライトラスト	20	对敌人 1 列不特定对象随机攻击 3 次，但攻击力低下
斩り込み 壹连	20	对敌人 1 列进行攻击，但攻击力低下，同时装备射程为 M 和 S 的武器时，射程 S 强化成 M
ディレイスマイト	20	对 1 名敌人使出高威力攻击，行动顺序与回避下降

ドラコ



特殊技能	Lv	作用
ツ－ハンドマスタ－	初期	装备两手武器时对敌造成的伤害增加，增加量随等级和力量的成长而增加【影响能力：STR LV】
ワイルドスイング	初期	命中几率极低但威力巨大的攻击
反击	初期	受到攻击时一定几率进行反击，防御时高几率发动【影响能力：AGI LUC LV】
レイジングヒット	25	对敌人 1 列不特定对象随机攻击 5 次（需要集中），但攻击与命中低下
ファイナルガッツ	29	受到会造成濒死的攻击时，HP 有一定几率保留 1，防御时高几率发动
サイクロン	35	对敌人 1 列不特定对象随机进行 7 次攻击，但攻击力和命中低下（需要集中）

攻击魔法	LV	作用
–	–	–

回复魔法	LV	作用
–	–	–

辅助魔法	LV	作用
–	–	–

恶魔技能	好感度 Lv	作用
アサルトドライブ I	1	我方全员一起对敌人全体发动无视防御的攻击，回避上升 5，命中下降 10
力の化身	1	【合体时】对敌人的物理伤害提升 20%
龙座の加护 I	1	对敌人的物理伤害提升 15%
アサルトドライブ II	3	我方全员一起对敌人全体发动无视防御的攻击，防御上升 20%、回避上升 5，命中下降 5
コナットセンス	3	防止敌人偷袭
龙座の加护 II	4	对敌人的物理伤害提升 30%
アサルトドライブ III	5	我方全员一起对敌人全体发动无视防御的攻击，防御上升 50%、回避上升 10
龙座の加护 III	5	对敌人的物理伤害提升 50%

自由技能	Lv	作用
狩人の目	1	选择攻击对象时能看到敌人的 HP、属性、种族
テラベイン	1	对 1 名敌人连续攻击 3 次（需要集中）
ソリッドチャ－ジ	20	对 1、2 列的 1 名敌人进行贯穿攻击，使用回合中自身物理与魔法防御提升
デバインボディ	20	上升一定等级后获得防御上升的奖励，小几率半减来自敌人的伤害【影响能力：VIT LUC LV】
斩り込み 贰连	20	对敌人 2 列进行攻击，但攻击力低下，同时装备射程为 M 和 S 的武器时，射程 S 强化成 M

アクエリアス

特殊技能	Lv	作用
マジックウエポン	初期	附加或提升对象武器的“对精灵”种族特性
ホ－リ－ウエポン	初期	附加或提升对象武器的“对不死”种族特性
ダブルユ－ズ	5	可以叠加在一个格子内的道具能 1 次连续使用 2 个
ファストアイテム	8	迅速使用道具，行动顺序上升
トリプルユ－ズ	14	可以叠加在一个格子内的道具能 1 次连续使用 3 个
アイテムエンハンス	16	使用道具的效果上升
ヒ－ルエンハンス	20	增强回复 / 辅助（强化）魔法的效果
クインティユ－ズ	26	可以叠加在一个格子内的道具能 1 次连续使用 5 个

攻击魔法	Lv	作用
フル－ドボルト	5	对 1 名敌人进行随机属性的魔法攻击【影响能力：INT LV】
フル－ドブラスト	12	对敌人 1 列进行随机属性的魔法攻击【影响能力：INT LV】

回复魔法	Lv	作用
ハイキュア	初期	大幅回复我方 1 人的 HP，回复量随等级增加而提高【影响能力：MYS LV】

辅助魔法	Lv	作用
アボイド	初期	提升我方 1 人的回避，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
ヒット	2	提升我方 1 人的命中，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
マルチアボイド	7	提升我方全员的回避，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
バイオウォ－ル	8	减轻受到的吐息和状态攻击，效果只有 1 回合【影响能力：INT MYS】
マジックウォ－ル	9	制作减轻敌人魔法攻击的魔法壁，效果为 1 回合【影响能力：INT MYS】
マルチヒット	10	提升我方全员的命中，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
ホイッスル	12	恢复被敌人破坏的队列，提前使用能预防敌人 1 次的队列破坏攻击
フォ－スブ－スト	12	强化我方 1 人的攻击与防御，效果为 1 回合
フォ－スアボイド	12	提升我方 1 人的回避，使用 1 次后效果持续至返回据点【影响能力：INT MYS】
フォ－スヒット	14	提升我方 1 人的命中，使用 1 次后效果持续至返回据点【影响能力：INT MYS】
フォ－スバイオ	17	制造减轻敌人吐息与状态攻击的雾衣，使用 1 次后效果持续至返回据点【影响能力：INT MYS】
フォ－スマジック	18	制造减轻敌人魔法攻击的魔法壁，使用 1 次后效果持续至返回据点【影响能力：INT MYS】
フォ－スガ－ド	23	防御 1 次将我方常驻魔法消除的攻击
デバインア－マ－	29	减轻我方 1 人受到的物理伤害，战斗内效果持续
デバインウエポン	35	强化我方 1 人物理攻击力的神之铠，战斗内效果持续

恶魔技能	好感度 Lv	作用
エレメントシエル I	1	制造缓和敌人魔法与特殊攻击的障壁，效果为 1 回合
魔の化身	1	【合体时】对敌人的魔法伤害提升 20%
昏睡の雨	2	制造使敌人 1 列陷入睡眠的雨，雨持续 4 回合
水瓶座の加护 I	2	掉落率上升 10%；取得经验值上升 10%
エレメントシエル II	3	制造缓和敌人魔法与特殊攻击的障壁，效果为 2 回合
水瓶座の加护 II	4	掉落率上升 15%；取得经验值上升 15%
エレメントシエル III	5	制造缓和敌人魔法与特殊攻击的障壁，效果为 3 回合
水瓶座の加护 III	5	掉落率上升 20%；取得经验值上升 20%
トレジャ－サ－チ	5	宝石装置能设置的宝石数量 +1，效果不能叠加

自由技能	Lv	作用
ハイキュア	1	大幅回复我方 1 人的 HP，回复量随等级增加而提高【影响能力：MYS LV】
スロ－	1	拘束 1 名敌人，使其回避下降，效果可叠加【影响能力：INT MYS】
マジックブレイク	20	使敌人 1 列的魔法攻击力和效果半减，战斗中效果持续
フォ－スブレイク	20	消除敌人全体的魔法效果
マルチスロ－	20	拘束敌人 1 列，使其回避下降，效果可叠加【影响能力：INT MYS】

スコ－ピオン

特殊技能	Lv	作用
アストロフォ－ス	5	装备的武器变得没有射程限制
スナイプ	7	强力一击，敌人的回避技能无效，命中上升，附有致命效果，能使用射程为 L 的武器【影响能力：LUC LV】
スニ－クアタック	14	高命中的密集攻击，不易被敌人发现
インタ－セプト	24	一定几率减少受到的物理伤害，只有在装备了射程为 L 的武器时方可使用【影响能力：AGI LUC】
クロスフィックス	29	发动回合与次回合中封印敌人的行动，一旦使用就会被敌人发现身形【影响能力：AGI LUC LV】
トゥル－スナイプ	35	使被动技能

攻击魔法	LV	作用
–	–	–

回复魔法	LV	作用
–	–	–

辅助魔法	LV	作用
–	–	–

恶魔技能	好感度 Lv	作用
ウインドアクト I	1	1 回合内先制攻击
真实の瞳	1	使迷宫中隐藏的墙壁发光，对其踢击可打开隐藏门扉
技の化身	1	【合体时】攻击行动必中，行动次数 +1
猛毒の岚	2	使敌人 1 列陷入毒气暴风雨中，毒气暴风雨持续 4 回合
蠍座の加护 I	2	对敌人的物理伤害提升 10%；命中上升 2
ウインドアクト II	3	2 回合内先制攻击
蠍座の加护 II	4	对敌人的物理伤害提升 20%；命中上升 4
ウインドアクト III	5	3 回合内先制攻击
蠍座の加护 III	5	对敌人的物理伤害提升 30%；命中上升 6

自由技能	Lv	作用
ホ－リ－チャ－ジ	1	对 1 名敌人进行无视防御的攻击，命中上升，自身防御半减 / 对不死族敌人时不减
足止め	1	降低敌人命中与回避的低威力攻击
トライトラスト	20	对敌人 1 列不特定对象随机攻击 3 次，但攻击力低下
パリィ	20	一定几率挡开敌人攻击，防御时高几率发动 LUC】
ミラ－ジュ	20	1 回合内制造高回避的幻影从敌人攻击中保护同伴，回避上升

流程攻略

在游戏正式开始之前，玩家可以选择主人公的性格：善、中立、恶。根据主人公的性格，游戏中的要素会发生变化，比如剧本选项的不同（不影响剧情）、与恶魔的相性程度、自由技能的种类等。注意，一旦选定性格就无法再变更。

善：将同伴的安全放在第一位，自身与同伴会习得较多的防御系技能。

中立：根据战况作出精准判断，自身与同伴会习得各种各样的技能，注重平衡性。

恶：不容许任何人阻扰，自身与同伴会习得较多的攻击系技能。

序章

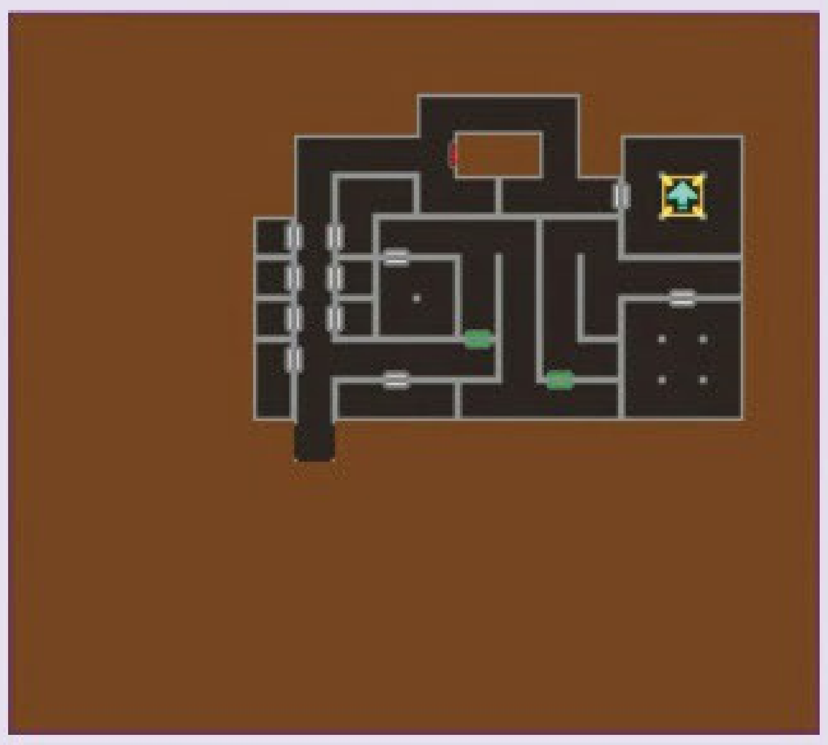
炼星区画 1F

◆剧情后在界面中选择主人公的性格、初始技能（**スキル**）、容貌、名字、声音。

◆开始探索迷宫，上锁的门扉可通过调查附近的旋转齿轮装置开启。

◆途中遇见一名蓝发少女，继续前进触发剧情，来到炼星区画 2F。

◆继续前进触发 BOSS 战。



BOSS 战　ペガサス

战斗中玩家可以选择指令：通常攻击、防御、技能（スキル）、逃跑（逃げる）。此战为教学战，只需 3 发普通攻击即可轻松击破 BOSS。

掉落物：无

◆胜利后捕获第一只恶魔**ペガサス**。

◆触发与裹头巾少年的剧情，观看游戏 OP。

◆剧情后来到据点**ステラ**座，开启各种设施。

◆分别前往**ステラ**座的 1F、武具・道具屋、支配人室触发剧情，恶魔**ペガサス**加入队伍、获得携带**ラジオ**。

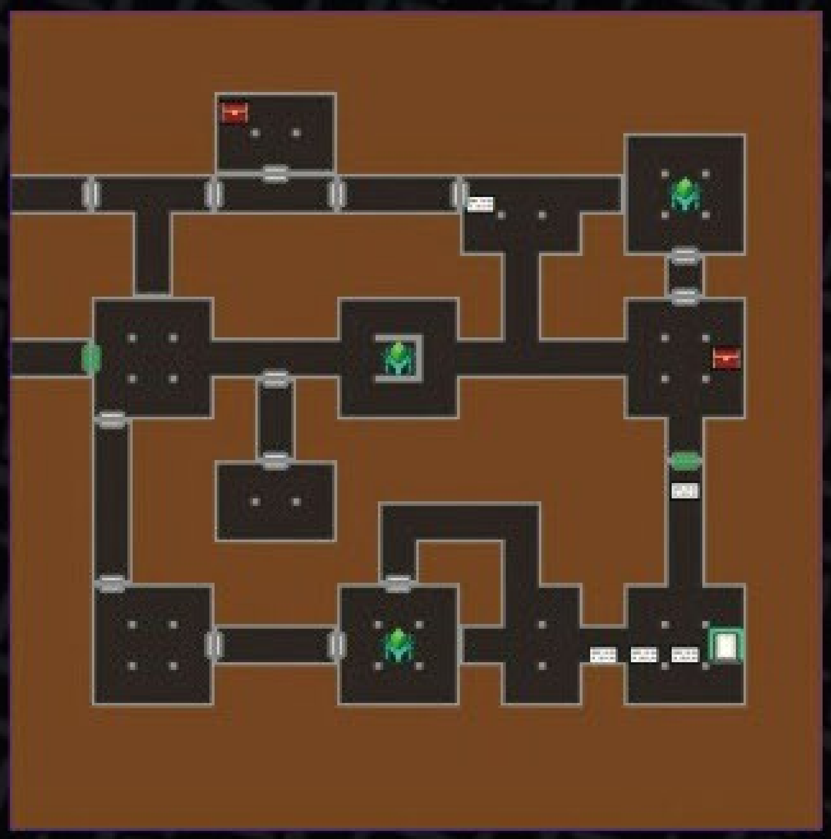
Tips：每只恶魔加入时都要选择一个自由技能，玩家可根据喜好自行选择。

◆选择“出击”进入大地图。

◆进入**オルム**街触发剧情，开放迷宫“666 番街”。

◆进入 666 番街。

第 1 章：666 番街



宝箱：魂のドクロ、银のジェム

◆往前走触发教学战斗。

Tips：选择指令“DEMON→**トランスデモン**”让恶魔变身进行战斗。

◆裹头巾少年加入队伍，触发任务“谜の少年からの课题”。

◆前往粉色钻石状装置，即宝石装置处，在装置中安装3个宝石（ジェム）后就会出现敌人，战斗胜利即可压制迷宫的一个宝石装置。

Tips：迷宫中存在着复数的宝石装置，只有将它们全部压制才能挑战迷宫的 BOSS。

◆来到坐标X2Y5处，剧情后按○键对有粉红齿轮标志的地方踢击（キック），开启隐藏道路。

◆战胜坐标X3Y12处的敌人，获得宝の地图 天秤II。

◆继续前进，压制第二个宝石装置后触发剧情，返回ステラ座。

Tips：脱离迷宫后角色的 HP 与 MP 会自动回满（濒死角色除外）。

ステラ座

◆在酒场触发剧情，获得300金钱，触发任务“禁域の谜”，开启迷宫“灯の灵庙”、“龙树の梦”。

◆在**エントランス**触发剧情，前往武具・道具屋，获得神器“狩人の目”，前往**プロメス**の部屋，获得**エ-テル**压榨机。

◆前往迷宫666番街。

宝箱：赤いキノコ、赤いキノコ、赤いキノコ

◆压制迷宫中的宝石装置，途中要与恶魔**ライブラ**提前交战一次，但并无难点，胜利后能得到神器**のジェム**。

◆压制完所有宝石装置后，模仿市街地出现“恶魔空间（**デモンのサ-クル**）”，进入后来到天秤**のマスカレ-ド**。

天秤のマスカレード

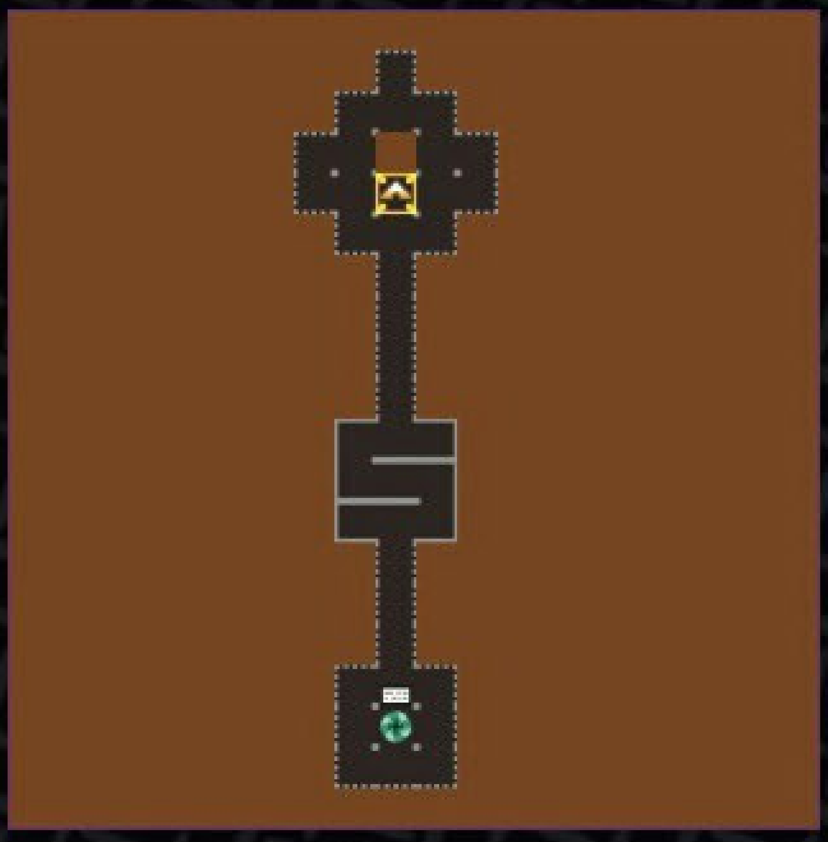
◆前往地图北边，途中的绿色面具可按○键踢碎。

◆尽头处触发BOSS战。

BOSS 战　ライブラ

先击破 BOSS 两侧的球状物体再集火 BOSS，利用恶魔变身和主人公初始技能进行战斗。

BOSS 掉落物：铜のジェム



◆剧情后获得3个谜の结晶。

◆回到自分の部屋，获得家具“マグナスタ-の像”。

◆在支配人室触发剧情。

◆再次在支配人室触发剧情，恶魔“**ライブラ**”加入队伍，获得道具“**ライブラの键**”。

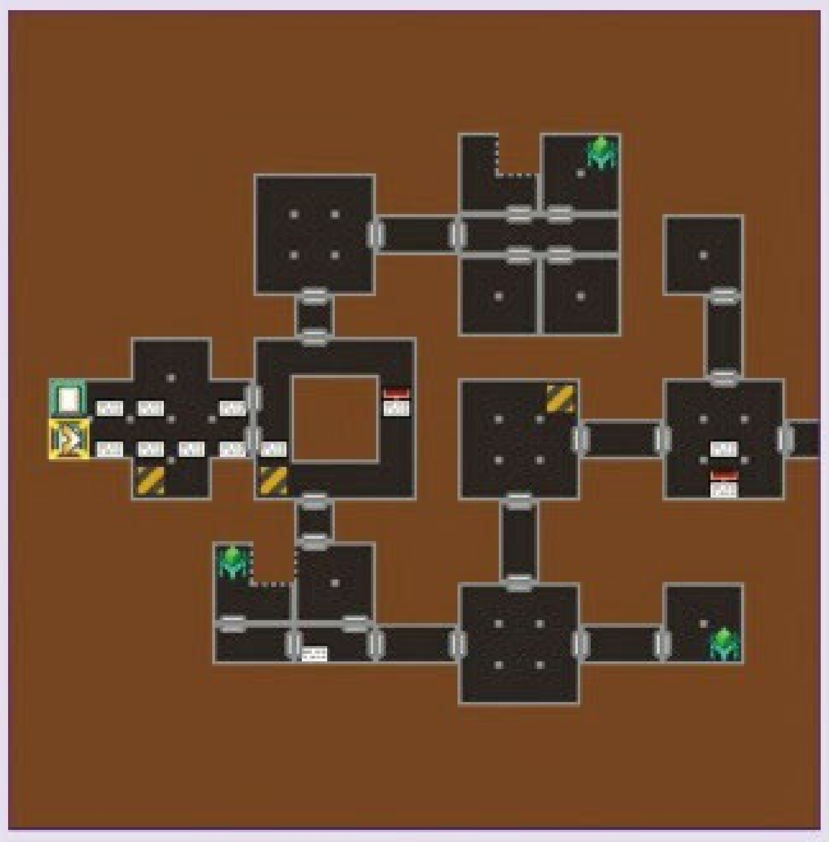
◆进入666番街触发剧情，接受任务“**キノコの街**”。

Tips：长期的收集任务，将收集到的各种蘑菇（**キノコ**）交纳到武具・道具屋中能换取家具。

◆前往大地图（WORLD MAP）→大星堂（剧情）→灯の灵庙。

第 2 章：灯の灵庙

第三阶级纳骨堂



宝箱：谜の结晶（X9Y10）、**ポイニ－ド－ル**（X17Y8）

◆触发任务“**デモン**讨伐 **レオ**”。

◆迷宫内有地面陷阱，踩中会受到伤害，地面陷阱在地图中以黄灰斜线格子显示。

◆调查坐标 X11Y12 处，获得兜**のジェム** ×3。

◆压制迷宫中的宝石装置后，进入第二阶级纳骨堂。

第二阶级纳骨堂

宝箱：魂のドクロ（X4Y8）、强化のジェム（X12Y14）

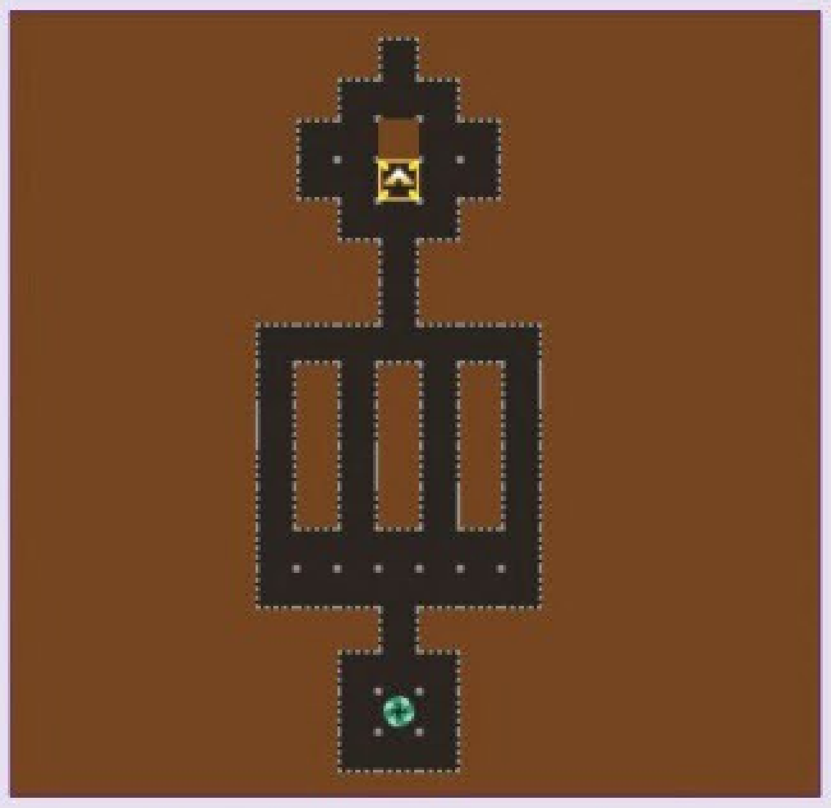
◆压制一定数量的宝石装置后，与恶魔**レオ**提前交战一次，胜利后获得神器**のジェム**。

◆在坐标 X7Y4 处调查死尸，触发战斗。

◆压制完全部宝石装置后，恶魔空间出现在地图中。

◆进入恶魔空间，来到狮子**のマスカレ－ド**。

狮子のマスカレ－ド



◆场地中有复数假面，逐一踢击假面使其眼睛变为红色，恶魔**レオ**就会现身在迷宫深处。

BOSS 战　レオ

先击破两个球状物体再集火 BOSS。此战我方有三名队员，输出大增，只要注意补血即可。

掉落物：强化のジェム

◆剧情中获得谜**の**结晶 ×3、古**びた**魔道书。

◆自动返回**ステラ**座。

ステラ座

◆大地图追加新地点“元卓广场”。

◆在元卓广场触发剧情。

◆在**スタジオ**触发剧情，进入广播问答环节。

Tips：该环节中，根据回答选项的不同，最后拿到的道具也有所不同，若想拿到神器**のジェム**，可以参考笔者的选项顺序（答案并不惟一）：よろしくお愿いします→スポ－ツ→もちろんできる→モテ过ぎて困る→お姊ちゃん→ある意味敏腕。

◆在酒场触发剧情。

◆在**プロメスの**部屋触发剧情，接受任务“**ドクロ**殿”。

Tips：长期的收集任务，将迷宫中找到的骷髅头（**ドクロ**）交给**プロメスの**部屋就能获得报酬。

◆在酒场触发剧情。

◆在**メンテナンス**室触发剧情，道具谜**の**结晶全部变成了**メンテクリスタル**，维护室开放。

◆在支配人室触发剧情，恶魔**レオ**加入队伍，获得“**レオの**键”，开放 2F 的恶魔房间（**デモンの**相部屋）。

Tips：在支配人室花钱能租借恶魔房间。每个房间能放置一名恶魔，还可以配置家具提升其能力。

◆前往大地图（WORLD MAP）→龙**の**大树（剧情）→龙树**の**梦。

第3章：龙树の梦

几多の后悔

宝箱：魂のドクロ（X13Y4）、神器のジェム（X13Y13）

◆触发任务“デモン讨伐 カプリコ–ン”

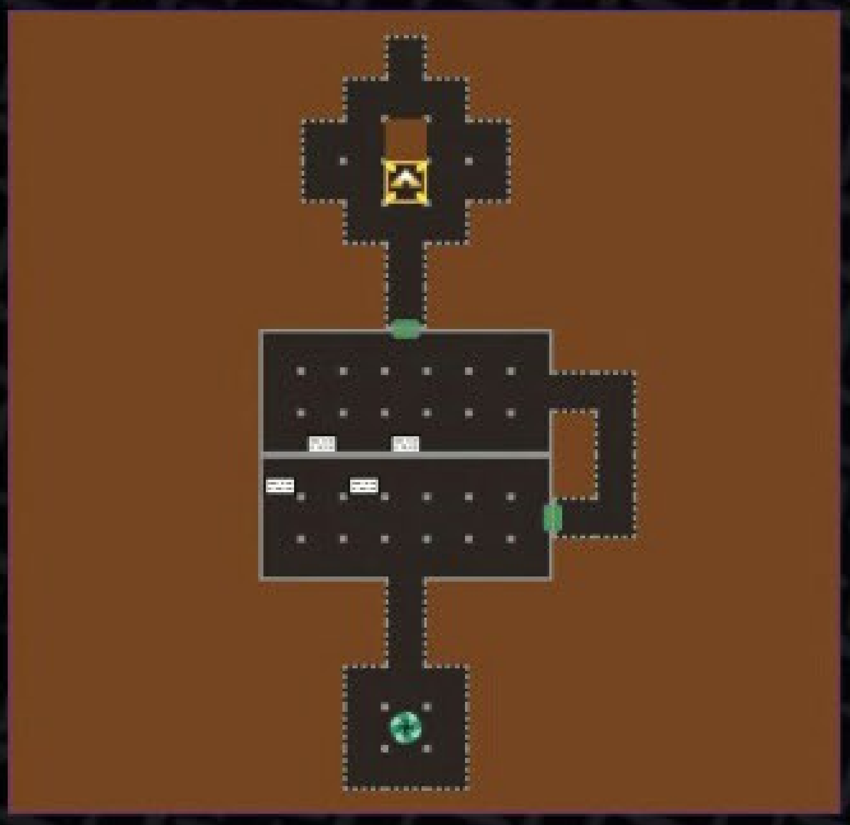
◆在坐标X1Y10处触发剧情。

◆在坐标X16Y10处触发剧情，获得神器のジェム。

◆压制迷宫中一定数量的宝石装置后，与恶魔カプリコ–ン提前交战一次，胜利后能得到神器のジェム。

◆宝石装置压制完毕后，进入坐标X16Y10处出现的恶魔空间，来到山羊のマスカレ–ド。

山羊のマスカレ－ド



◆正面立着复数的黄色假面，踢击左1、左2假面后地图右侧门扉打开。

◆进入地图上方，发现假面背后还是假面，踢击左2、左4假面打开地图上方门扉。

BOSS 战　カプリコ-ン

该恶魔血量较多，攻击力也很高，时刻注意补血。与之前的BOSS 打法一样，先击破其身边俩球状物再集火 BOSS。

掉落物：强化のジェム

◆在地图深处进入BOSS战。

◆胜利后捕获カプリコ–ン，得到メンテクリスタル×3。

◆自动返回ステラ座。

ステラ座

◆在支配人室触发剧情，恶魔カプリコ–ン加入队伍，获得“カプリコ–ンの键”。

◆触发任务“プロメスの赖み”。

◆前往666番街，在模仿市街地中央的坐标X18Y11处触发剧情。

◆返回ステラ座触发剧情。

◆在酒场触发剧情，选择“战斗へ”触发BOSS战。

BOSS 战　エルゴワイバ-ン

BOSS 攻击力较高，刚加入的恶魔若没有将等级练起来容易被打至残血，建议一直防御，输出交由其余四名队员。

掉落物：ポイニ－ド－ル

◆在酒场触发剧情，大地图追加新地点“ル–ン灯台”。

◆前往ル–ン灯台触发剧情，接受任务“デモン讨伐 キグナス”。

◆前往灯の灵庙。

第4章：王墓へ续く封印道

第三阶级纳骨堂

宝箱：青いキノコ（X19Y13）、青いキノコ（X19Y6）、青いキノコ（X1Y8）

◆抵达灯**の**灵庙→第二阶级纳骨堂，在坐标 X11Y1 处触发剧情，使用钥匙打开门扉，进入王墓**へ**续く封印道。

◆地图的西北、东北、西南、东南四个方位各有一个机关把手，启动把手时会有杂兵战。把手全启动后，地图中央的火墙就会解除。

◆压制迷宫中一定数量的宝石装置后，与恶魔**キグナス**提前交战一次，胜利后能获得神器**のジェム**。

Tips：BOSS 血量较多，且会使用回血技能，攻击频率与输出都需足够。

◆宝石装置全压制后，火墙前方出现恶魔空间，可以进入白鸟**のマスカレ－ド**。

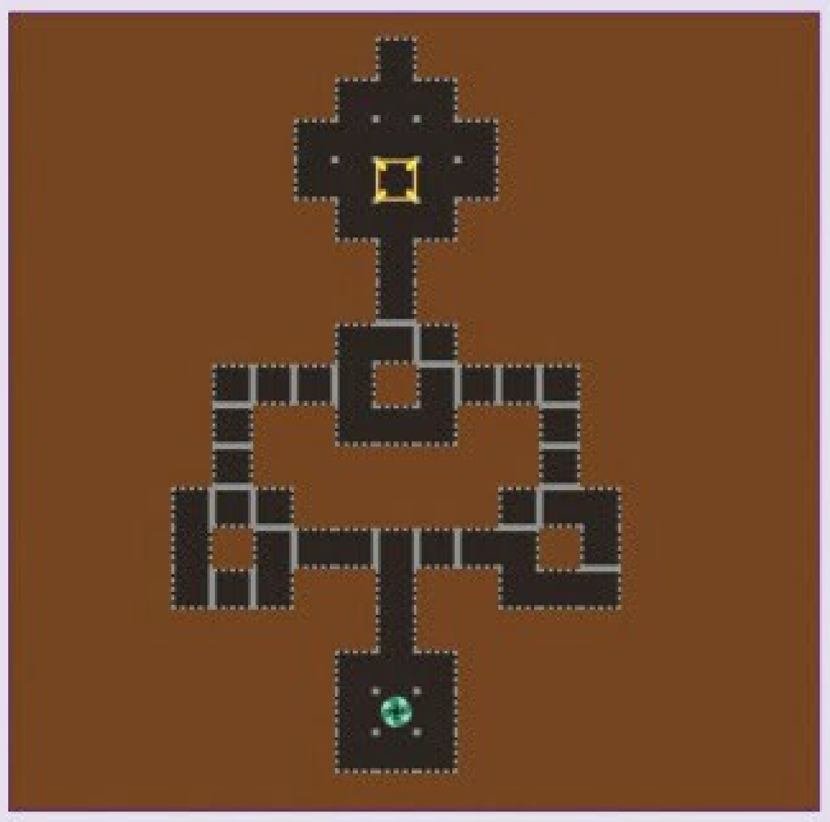
白鸟のマスカレ－ド

◆要抵达地图深处就要破坏路上的墙壁，但破坏数量超过 10 个就会被强制弹到入口，重新再来。

Tips：往地图东侧前进，选择墙壁较少的路段即可。

BOSS 战　キグナス

难度较高的一战。BOSS 不仅拥有范围高伤招式，还会自行补血，并且持有魔法盾牌，可谓血厚攻高防高。队中至少要有一



名奶妈角色，攻击不高的角色建议放弃攻击，同样专心为队友补血，其余队员有什么大招都尽管用出吧。注意，两只球状物体要尽快解决，否则有可能重新出现，十分烦人。

掉落物：强化のジェム

◆胜利后捕获**キグナス**，得到**メンテクリスタル** ×3。

◆自动返回**ステラ**座。

ステラ座

◆在支配人室触发剧情，接受任务“公开放送＠大圣堂”。

◆在**エントランス**触发剧情。

◆前往大星堂，选“**はい**”进入禁域。

◆剧情后触发两场杂兵战。

Tips：杂兵数量较多，且 HP 都较高，建议在战斗开始时为角色加上“对不死”的 Buff。

◆**エントランス**的剧情后，大地图追加新地点“**アステリア**城”，触发任务“潜入！**ハンガ**牢狱！”。

◆恶魔**キグナス**加入队伍，获得“**キグナスの**键”。男主角习得技能“星之心”，可以抵挡敌人的魅惑型技能“星之凝视”。

◆前往**アステリア**城，剧情后进入**ハンガ**牢狱别栋，获得武器“大鹫**の**剑”，触发任务“**デモン**讨伐**キャニス**”。

第5章：ハンガ牢狱别栋

牢狱别栋 B3F

宝箱：メンテクリスタル（X9Y15）、魂のドクロ（X17Y8）

◆调查坐标X17Y12的死尸获得メンテクリスタル×2。

◆压制宝石装置后从地图北面的入口进入牢狱别栋B2F。

牢狱别栋 B2F

宝箱：神器のジェム（X2Y4）、强化のジェム（X17Y8）

◆在坐标X17Y5处有提示“选择最短的路段前进，否则将掉落至B3F并且受到伤害”。

Tips：按图中笔记白条标注的方向走即可。

◆在坐标X4Y14处触发剧情。

◆压制此层迷宫的2个宝石装置。

◆从入口西侧的另一个入口抵达牢狱别栋B1F。

牢狱别栋 B1F

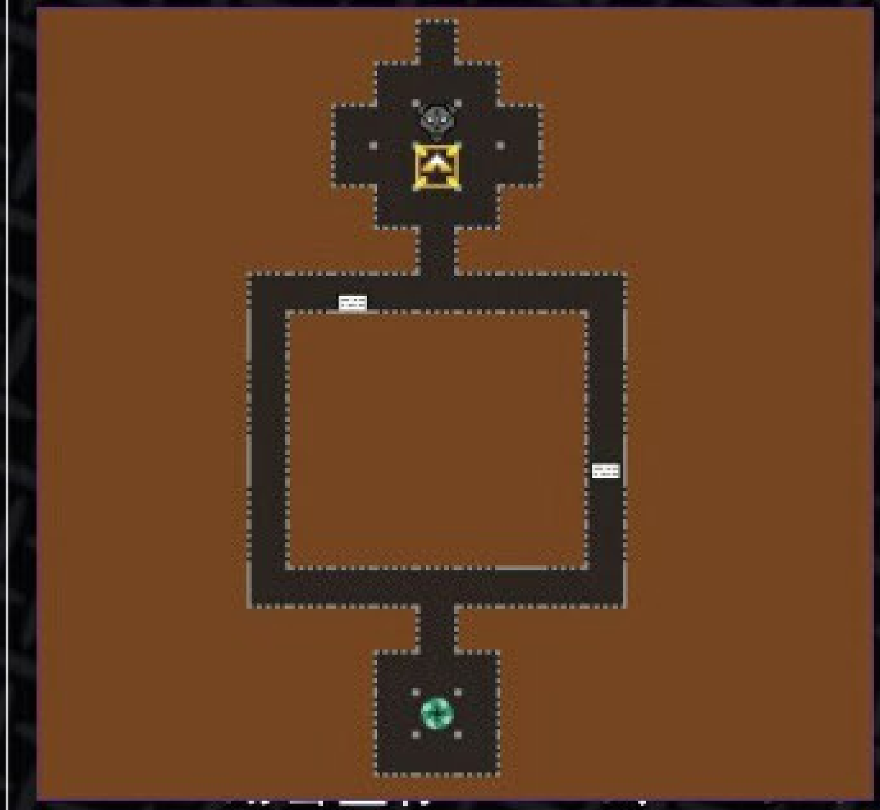
宝箱：神器のジェム（X3Y4）、魂のドクロ（X17Y17）

◆入口附近触发剧情，提前与恶魔**キャニス**对战一次。

◆在坐标X12Y3处调查死尸获得剑のジェム×3。

◆压制此层的三个宝石装置后，地图中出现恶魔空间，可以进入大犬のマスカレード。

大犬のマスカレード



以外的蓝假面，再踢击绿色假面，BOSS就会出现在迷宫深处。

BOSS 战　キャニス

BOSS 会主动站在前列，但建议还是先使用魔法灭掉后列的球状物。BOSS 会使用技能“**スターゲイズ**”来魅惑我方队员，好在此招需要一回合的准备时间，主人公可以提前使用技能“**スターハート**”来完全防御此招。注意，**スターハート**需消耗 5 点左上角的星力能量，因此要维持一定的攻击频率来储蓄点数。推荐带上一名能范围补血的角色，保证其他角色能专心输出。

掉落物：银のジェム

◆胜利后捕获**キャニス**，得到**メンテクリスタル**×3以及牢狱钥匙。

◆返回牢狱别栋B2F，调查坐标X4Y14处的牢狱，选择“**键を开ける**”开门后触发剧情。

◆返回**ステラ**座。

ステラ座

◆在酒场触发剧情。

◆在**プリムの**部屋触发剧情，恶魔**キャニス**加入队伍，触发任务“新たなる禁域へ”。

◆前往666番街→模倣市街地的西边使用钥匙打开门扉，进入**ゴブリン通り**。

第6章：ゴブリン通り

第三阶级纳骨堂

宝箱：ポイニードール（X16Y13）、魂のドクロ（X7Y2）

◆触发任务“**デモン**讨伐 **レプス**”。

◆触碰粉色装置，即魔石，能直接返回迷宫入口或者**ステラ**座。

◆压制宝石装置。

◆在坐标 X6Y15 处触发任务“帽子收集”。

◆在坐标X10Y7处触发剧情，花费 1000G 可购入**フェイクドール**。

◆往下走进入**がらくた**商业区。

がらくた商业区

宝箱：魂のドクロ（X10Y16）、メンテクリスタル（X16Y0）

◆压制地图的宝石装置。

◆在坐标 X16Y17 处踢击墙壁，回到**ゴブリン通り**。

◆在坐标 X4Y2 处的帽子屋花费 10G 买下奇拔**なゴブリン**帽子。

◆在坐标X5Y15处踢击墙壁，回到**ゴブリン通り**。

◆在坐标 X5Y4 处启动装置后打开附近的门扉。

◆在坐标X6Y15处触发剧情。

◆在坐标X16Y9处触发剧情，交换得“**イカしたゴブリン**帽子”。

◆在坐标X6Y15处触发剧情。

◆在坐标X2Y19处触发剧情，连续选“高**すぎる**”就会进入战斗，胜利后拿到“素敌**なゴブリン**帽子”。

◆在坐标X6Y15处触发剧情，开启上方门扉，进入成金鬼**のお**屋敷。

成金鬼のお屋敷

宝箱：神器のジェム（X11Y3）、增量のジェム（X12Y15）

◆压制一定数量的宝石装置后，与恶魔**レプス**提前对战一次，胜利后能得到神器**のジェム**。

◆在坐标X16Y9处触发剧情。

◆在坐标X4Y13处踢击墙壁，来到 X3Y15 处触发战斗，获胜后得到死者**の**书。

◆在坐标X5Y12处踢击墙壁，调查 X7Y15 处获得**メンテクリスタル**。

◆在坐标 X10Y15 处触发战斗。

◆压制最后的宝石装置，**ゴブリン通り**中出现恶魔空间，可以进入兔**のマスカレード**。

兔のマスカレード

◆分别往两侧走，将所有蓝假面踢击成红假面后 BOSS 出现在深处。

BOSS 战　レプス

球状物体消灭后很快又会出现，敌人血多攻高还会降低我方命中率，十分棘手。建议攻击高的角色装备上远程高攻武器，保证能攻击到躲在球状物后面的BOSS。建议带上有恶魔技能“**ウインドアクト I**”的恶魔，变身后由男主角发动此招抢先行动，及时补血以免队友被秒杀。

掉落物：银のジェム

◆胜利后捕获**レプス**，得到**メンテクリスタル** ×5。

◆自动返回**ステラ**座。

ステラ座

◆在支配人室触发剧情，恶魔**レプス**加入队伍，获得**レプスの**键。

◆在**エントランス**触发剧情，得到**キャニスの**键（开启牢狱别栋B3F），触发任务“**ハンガ**牢狱**の**奥底！”。

◆恶魔**レプス**加入后，在酒场触发隐藏剧情，开启隐藏任务“酒泥棒？”，选择酒场处的新选项“酒泥棒”再次触发剧情，然后前往灯**の**灵庙。

特殊任务：酒泥棒？

◆进入灯の灵庙→王墓へ续く封印道的东侧区域旧时代の秘匿王墓。

◆踢击坐标X5Y18处的墙壁，获得王墓の神酒，进入BOSS战。

BOSS战　アクエリアス

BOSS各项能力值都高，还会使用一些妨碍技能，并无明显弱点，老实地补血上Buff吧。

掉落物：增量のジェム

◆胜利后返回**ステラ**座，在支配人室触发对话，恶魔**アクエリアス**加入队伍，获得**メンテクリスタル**×5。

◆在**シャワ－**室触发剧情，开启隐藏任务“**忍び寄る影**”。

◆随意探索一次迷宫再返回**ステラ**座，在**シャワ－**室触发剧情。

◆前往龙树の梦→离别の寂寥。

特殊任务：忍び寄る影

◆在离别の寂寥・急的坐标X12Y6处触发剧情，一场杂兵战后是BOSS战。

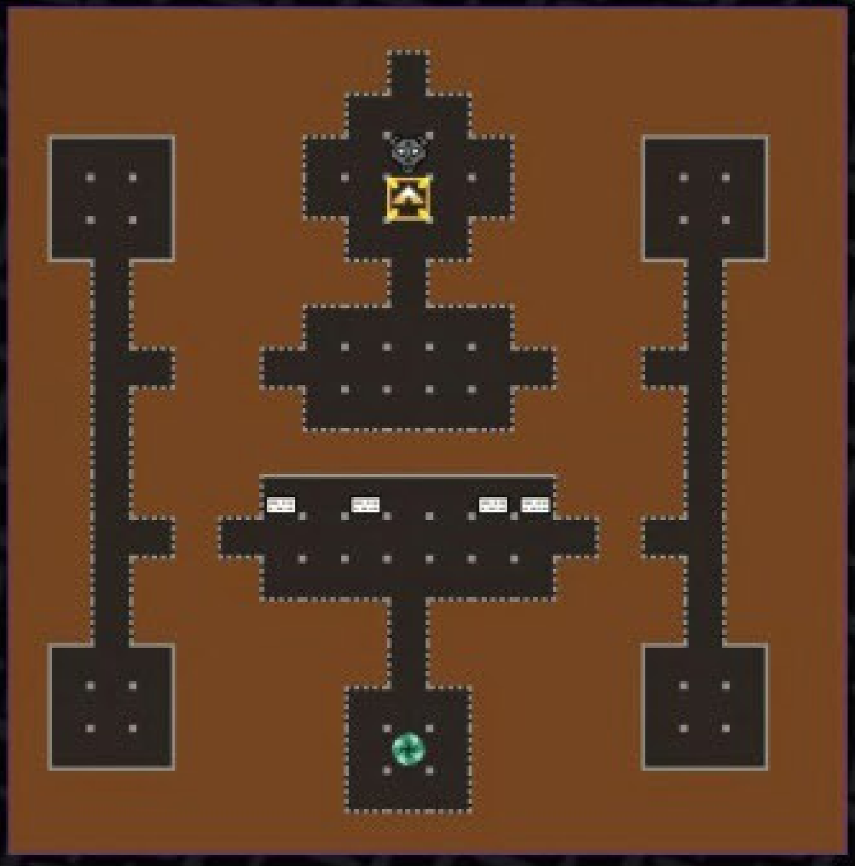
BOSS战　スコ－ピオン

BOSS会使用技能扰乱我方队伍，带上拥有技能“**ホイッスル**”的队友吧。

掉落物：金のジェム

◆胜利后返回**ステラ**座，在支配人室触发对话，恶魔**スコ－ピオン**加入队伍，获得**メンテクリスタル**×5。

◆接着前往龙树の梦继续主线任务。



BOSS战　ヴァルペ

BOSS会使用带沉默效果的招式，最好事先准备好应对道具，没有道具也可以带上擅长回复的队友或者装备上有抗性的武具。

掉落物：银のジェム

◆胜利后捕获ヴァルペ，得到メンテクリスタル×5。

◆自动返回ステラ座。

ステラ座

◆在自分の部屋触发剧情。

◆在支配人室触发剧情。

◆在酒场触发剧情，恶魔ヴァルペ加入队伍。

◆在エントランス触发剧情。

◆在酒场触发剧情，进入战斗，对手是シグナの影，对其造成一定伤害或一定回合后战斗自动结束。

◆剧情后进入第二场战斗，先使恶魔变身，再选择CROSS，主人公就能与恶魔合体（关于COSS合体的详细可以浏览前文系统部分），在合体状态中打倒敌人后战斗结束。

◆在支配人室触发剧情。

◆在エントランス触发剧情。

第7章：予期せぬ困难

◆抵达龙树の梦→几多の后悔后，在东边开门进入予期せぬ困难・序。

予期せぬ困难・序

宝箱：魂のドクロ（X5Y11）、神器のジェム（X15Y4）

◆触发任务“デモン讨伐ヴァルペ”。

◆压制地图中的宝石装置。

◆地图右方有一个九宫格传送阵，需要踩对地方才能前进。

Tips：按以下坐标顺序踩踏：X14Y12→X13Y10→X10Y11→X10Y6→X11Y8。

◆抵达せぬ困难・破。

予期せぬ困难・破

宝箱：ピンクのキノコ（X7Y18）、ピンクのキノコ（X5Y5）、ピンクのキノコ（X17Y5）

◆在坐标X4Y7处触发剧情。

◆遇见3个绿色齿轮传送装置，

按照东南西的顺序触碰即可前进。

◆遇见4个绿色齿轮传送装置，按照南北西东的顺序触碰即可前进，若按照东西北南的逆顺序则能拿到神器のジェム。

◆在X16Y18处触发剧情，拿到メンテクリスタル×3。

◆压制地图中一定数量的宝石装置后提前与恶魔ヴァルペ战斗，胜利后获得神器のジェム。

Tips：BOSS会使用范围招式，不过伤害较低，可用范围补血技能应对。

◆压制完所有宝石装置后，地图中出现恶魔空间，进入小狐のマスカレ－ド。

小狐のマスカレ－ド

◆迷宫中并排列着7个假面，从左往右按3、1、7、6的顺序敲击假面，BOSS就会在深处现身。

第8章：牢狱别栋B4F

◆在牢狱别栋3F的坐标X4Y16处使用钥匙，进入牢狱别栋B4F。

宝箱：金のジェム（X5Y13）、魂のドクロ（X11Y16）

◆触发任务“**デモン**讨伐 **タウロス**”。

◆在坐标X11Y18处掉落至牢狱别栋B5F。

Tips：此迷宫的很多地方踩中会掉落至别层，地图中以灰圆格子标注。

◆调查坐标X17Y12处的死尸获得盾**のジェム**×3。

◆压制宝石装置后去B5F。

牢狱别栋B5F

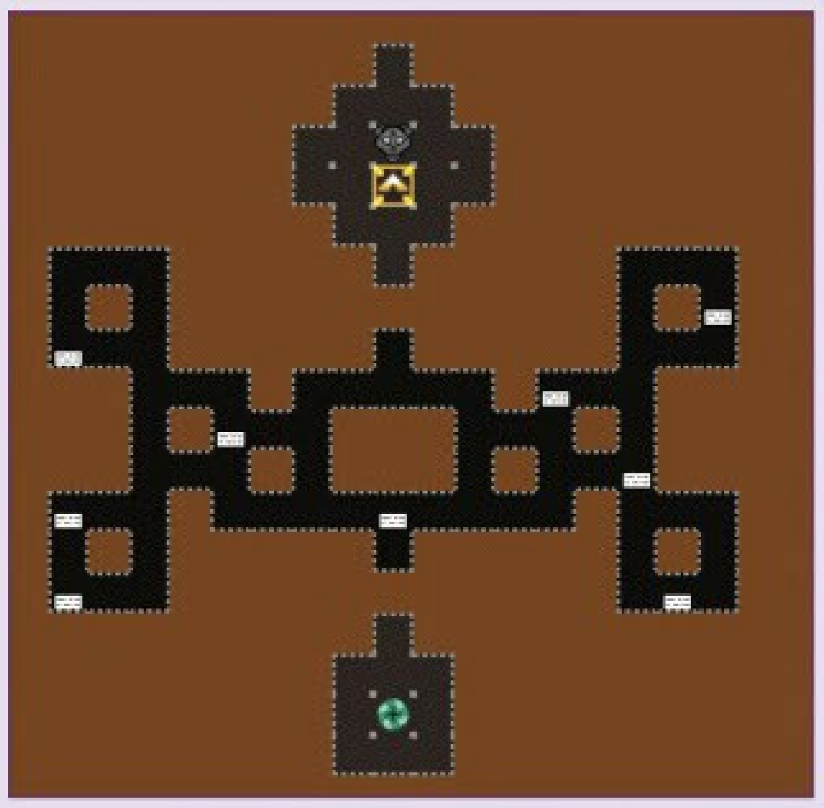
宝箱：白いキノコ（X11Y18）、白いキノコ（X1Y9）、白いキノコ（X8Y3）、白いキノコ（X15Y11）

◆地图中部的桥上提前与恶魔**タウロス**战斗一次，胜利后获得神器**のジェム**。

◆压制完所有宝石装置后，恶

魔空间出现，可以进入牡牛**のマスカレ－ド**。

牡牛のマスカレ－ド



◆踢碎隐藏在黑暗之中的假面，假面位置都已以笔记白条标注在上图中。

◆假面全破后BOSS出现在深处。

BOSS战　タウロス

BOSS是典型的高火力物理攻击手，还持有盾牌。建议使用能减少物理伤害的恶魔技能，奶妈角色要让队友时刻保持满血以免被秒。

掉落物：银のジェム

◆胜利后捕获**タウロス**，得到**メンテクリスタル** ×5。

◆自动返回**ステラ**座。

ステラ座

◆在支配人室触发剧情，恶魔**タウロス**加入队伍。

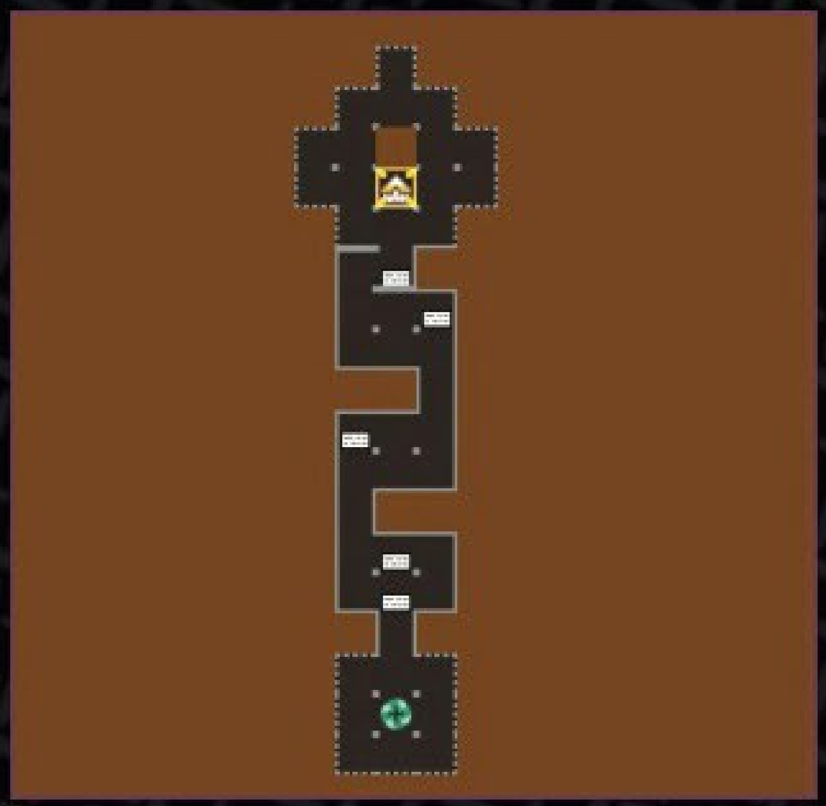
◆前往龙树の梦→几多の后悔（X6Y12）触发剧情，提前与恶魔**センタウル**战斗一次，胜利后得到神器**のジエム**，自动返回**ステラ**座。

◆按顺序前往元卓广场、大圣堂、**オルム**街、**ル－ン**灯台、龙の大树、**ポイニ**－亭。

第9章：ポイニ-亭

◆ポイニ–亭的剧情后进入人马のマスカレ–ド。

人马のマスカレ－ド



◆踢击场中3只蓝色假面使其变成红色，再踢碎绿色假面，

BOSS战　センタウル

本战难度不高，注意血量即可。

掉落物：银のジエム

BOSS就会现身在迷宫深处。

◆胜利后捕获センタウル，得到メンテクリスタル×5。

◆自动返回ステラ座。

ステラ座

◆在支配人室触发剧情。

◆在エントランス触发剧情。

◆前往龙の大树，剧情后是两次杂兵战，并无难点，胜利后自动返回ステラ座。

◆在酒场触发剧情，触发任务“ミユゼ夺还作战”。

◆在エントランス触发剧情，恶魔センタウル加入队伍，获得“センタウルの键”。

◆前往アステリア城，注意，进入后将暂时无法离开迷宫，建议提前存档。

第10章：アステリア城内工场

炼星区画 1F

◆序章来过的地图，在坐标X5Y7 处进入 2F。

炼星区画 2F

◆在坐标X10Y8 处触发剧情，进入杂兵战。

◆战斗出现剧情选项，选“革命だ！”。

◆自动返回**ステラ**座。

ステラ座

◆在支配人室触发剧情。

◆在 1F 触发剧情。

◆在**エントランス**触发剧情，接受任务“残**された**奥地**へ**！”。

◆前往龙树**の**梦。

第11章：离别の寂寥

※该迷宫的支线任务“受粉の季节”的相关地点会随机变动，笔者所标注的地点仅供参考，无法保证精准度。

◆在区域几多の后悔的坐标X15Y4处使用钥匙开门，进入离别の寂寥・序。

离别の寂寥・序

宝箱：神器のジエム（X12Y7）、オイニ－ド－ル（X0Y10）

◆在坐标X14Y8的粉红齿轮装置可以打开X19Y9的门。

◆压制一定数量的宝石装置后

提前与恶魔パボ战斗，胜利后获得金のジエム。

◆在坐标X1Y4处触发剧情，触发任务“受粉の季节I”。

◆往坐标X0Y14左走到达离别の寂寥・破北部，在坐标X19Y18处触发剧情拿到“辛い胞子”。

◆将辛い胞子交付到坐标X1Y4处后，穿过该处的门到达离别の寂寥・破南部。

离别の寂寥・破

宝箱：魂のドクロ（X11Y4）、メンテクリスタル（X15Y17）

◆在坐标X8Y13处触发剧情，触发任务“受粉の季节Ⅱ”。

◆在离别の寂寥・急的坐标X15Y12附近拿到“たくましい胞子”。

◆将たくましい胞子交付到离别の寂寥・破的坐标X8Y13处即可通过该处的门，前往离别の寂寥・急。

离别の寂寥・急

宝箱：神器のジエム（X11Y14）、魂のドクロ（X6Y3）

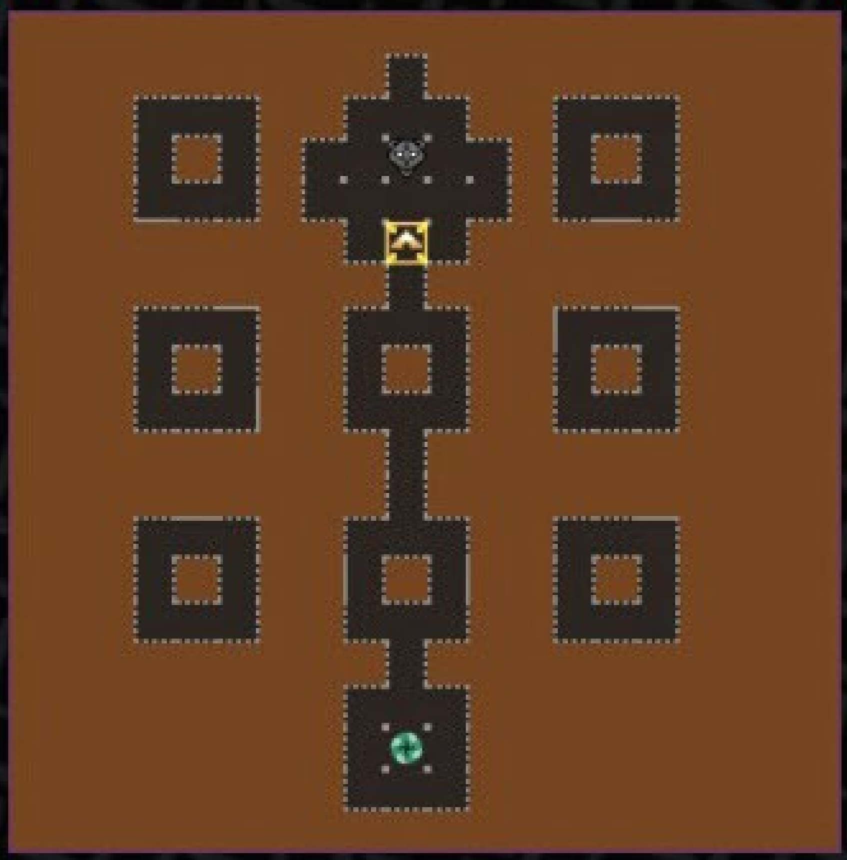
◆下面列出上锁门扉对应的机关所在地：X12Y2门→X11Y3、X14Y8门→X15Y9、X4Y14门→X6Y14。

◆在坐标X9Y9处获得メンテクリスタル。

◆在坐标X2Y18处获得增量のジエム×2。

◆压制完所有宝石装置后，离别の寂寥・破出现恶魔空间，可以进入孔雀のマスカレ–ド。

孔雀のマスカレ－ド



◆踢击所有蓝色假面使其变成红色，最后踢碎绿色假面，BOSS就会在深处现身。

BOSS战　パボ

BOSS近战攻击力极高，身边的球状物会替她挡住攻击，即使消灭也会重新被召唤。建议使用大范围的招式来蹭她血，或者进行恶魔合体来一波猛烈攻势。BOSS受到一定伤害会退居到球状物背后，此时使用魔法能直接攻击到她。

掉落物：金のジエム

◆胜利后捕获パボ，得到メンテクリスタル×5。

◆自动返回ステラ座。

ステラ座

◆在支配人室触发剧情，恶魔パボ加入队伍。

◆前往灯の灵庙。

第12章：旧时代の秘匿王墓

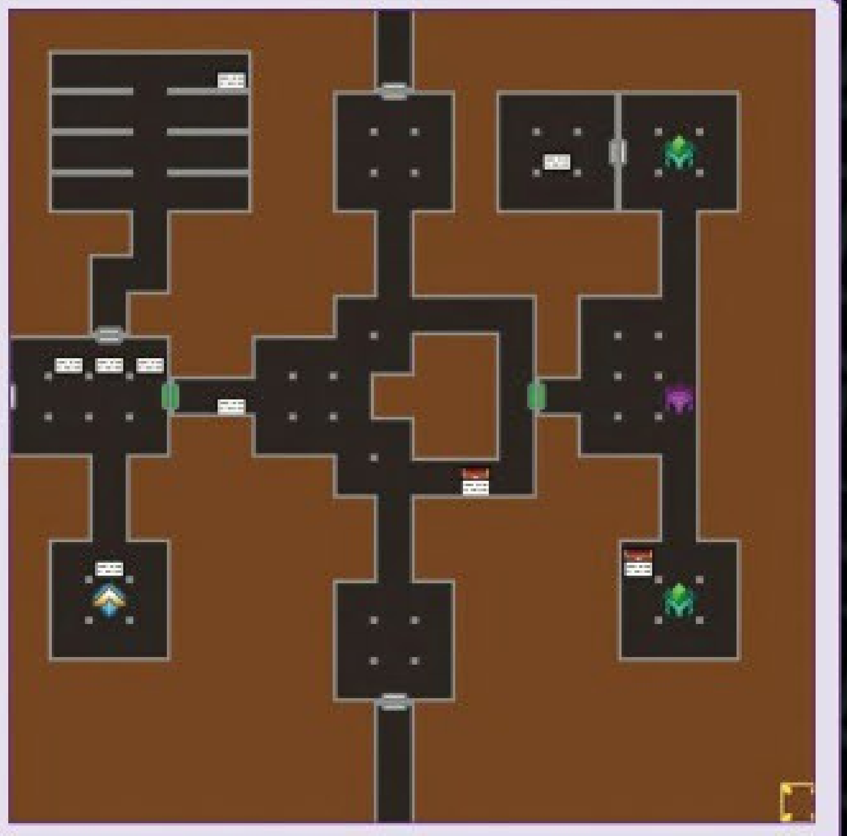
◆灯**の**灵庙→王墓**に**续**く**封印道往东走就是旧时代**の**秘匿王墓。

宝箱：金のジエム（X7Y4）、神器のジエム（X14Y14）

◆启动坐标 X2Y5 处的魔石装置。

◆启动坐标 X3Y11 处的齿轮装置以解除火墙。

◆在坐标 X6Y10 处触发任务“**デモン**讨伐 **アリエス**”，调查前



宝箱：魂のドクロ（X11Y8）、强化のジェム（X15Y6）

宝箱：メンテクリスタル（X10Y11）、魂のドクロ（X3Y9）

面 X8Y10 处的问号齿轮触发任务“王の夜逃げ”。

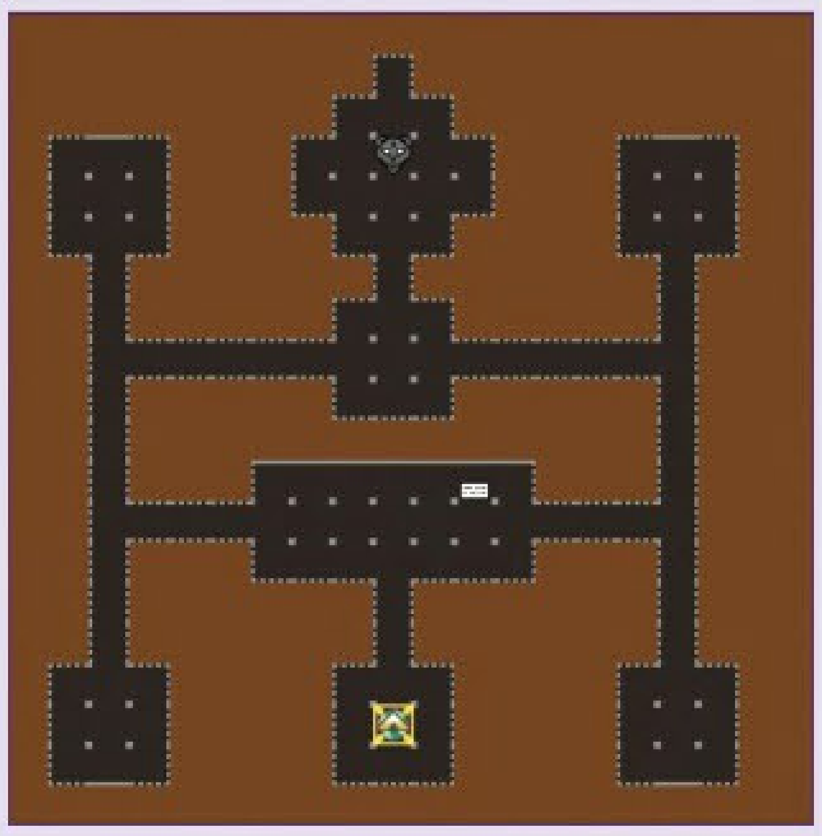
Tips： 该务目标是启动 8 个王妃坟墓中的 4 个（方法为面向坟墓踢击一次），搞错的话就会发生战斗。正确王妃坟墓以及对应方位如下：
牛の妃→王佐の坟墓·南（X18Y16）、
猿の妃→王佐の坟墓·南（X17Y1）、
蛇の妃→王佐の坟墓·北（X2Y3）、
梟の妃→王佐の坟墓·北（X17Y17）。
完成后回到坐标X6Y10处交付任务。

◆坐标 X8Y13 的机关可以解除 X9Y13 的机关、坐标 X10Y14 可以解除 X9Y14 的机关。

◆压制迷宫中的宝石装置，中途会与恶魔**アリエス**战斗一次，注意她的沉默魔法，胜利后获得神器**のジェム**。

◆压制完所有宝石装置后，旧时代の秘匿王墓出现恶魔空间，可以进入牡羊**のマスカレ－ド**。

牡羊のマスカレ－ド



◆踢碎西南、西北、东北、东南四个方位的假面，再回到中央的并列假面处，从右边第二个假面往左按顺序踢击，使 BOSS 现身。

BOSS 战　アリエス

BOSS 带着 5 个球状物体，除了会使用全体沉默的技能外，普通攻击也会带有沉默效果，因此队伍中要有解除异常状态的队友。

掉落物：金のジェム

◆胜利后捕获**アリエス**，得到**メンテクリスタル** ×5。

◆自动返回**ステラ**座。

ステラ座

◆在支配人室触发剧情，恶魔**アリエス**加入队伍。

◆若之前完成了特殊任务“酒泥棒？”并将恶魔**アクエリアス**收为同伴，此时前往武器・道具屋就会触发剧情，接受任务“窒息しない肺”。

Tips： 此任务需分别前往调查 666 番街→ゴブリン通り（X16Y12）、灯の灵庙→旧时代の秘匿王墓（X1Y11）、龙树の梦→予期せぬ困难・序（X15Y17），每个地点都有一场杂兵战，胜利后各获得一个“窒息しない肺”，集齐 3 个交付到レゼルム处就能得到息吹のヴェ－ル，大地图中的ル－ン灯台追加新区域“海贼墓场”。

◆前往**ル－ン**灯台。

第 13 章：ル－ン灯台

※水中场景无法使用魔法，踩中漩涡格子（方向装置）会自动往箭头方向前进。

◆进入海底への入口后触发任务“デモン讨伐ドラコ”。

海底への入口

宝箱：ポイニ－ド－ルx3（X16Y2）、神器のジェム（X8Y10）

◆在坐标X9Y15处触发剧情，接受任务“人鱼海贼团”。

◆压制2个宝石装置，往南边走进入海贼船の墓场。

海贼船の墓场

宝箱：激增のジェム（X16Y10）、魂のドクロ（X3Y3）

◆该区域有干扰视线装置，只能通过四周的景色来判断方向。

◆调查坐标X2Y15处的装置解除X5Y17处的门扉。

◆调查坐标X16Y9处的装置解除X15Y11处的门扉。

◆压制一定数量的宝石装置后提前与恶魔ドラコ战斗，她的攻击力极高，由于我方不能使用魔法，最好准备好足够的补血道具。

◆往南边走进入死灵が彷徨う航路。

死灵が彷徨う航路

宝箱：黄色いキノコ（X12Y17）、黄色いキノコ（X17Y17）、黄色いキノコ（X8Y5）、黄色いキノコ（X17Y1）

◆在坐标X9Y5处触发剧情。

◆在坐标X9Y2处启动魔石装置。

◆压制完此区域的宝石装置后往西南方向走进入はみ出し者达の住处。

はみ出し者达の住处

宝箱：魂のドクロ（X10Y2）、金のジェム（X8Y8）

◆在坐标X2Y5处触发一场杂

兵战，胜利后获得人鱼海贼团の证。

◆在坐标X2Y8处接受任务“デモン讨伐ハイドラ”。

◆往地图东北方向走进入深海生物の乐园。

深海生物の乐园

宝箱：魂のドクロ（X10Y13）、神器のジェム（X12Y7）

◆压制一定数量的宝石装置后提前与恶魔ハイドラ战斗，胜利后获得神器のジェム。

◆从坐标X3Y7左边滑动进入静寂に包まれた海底。

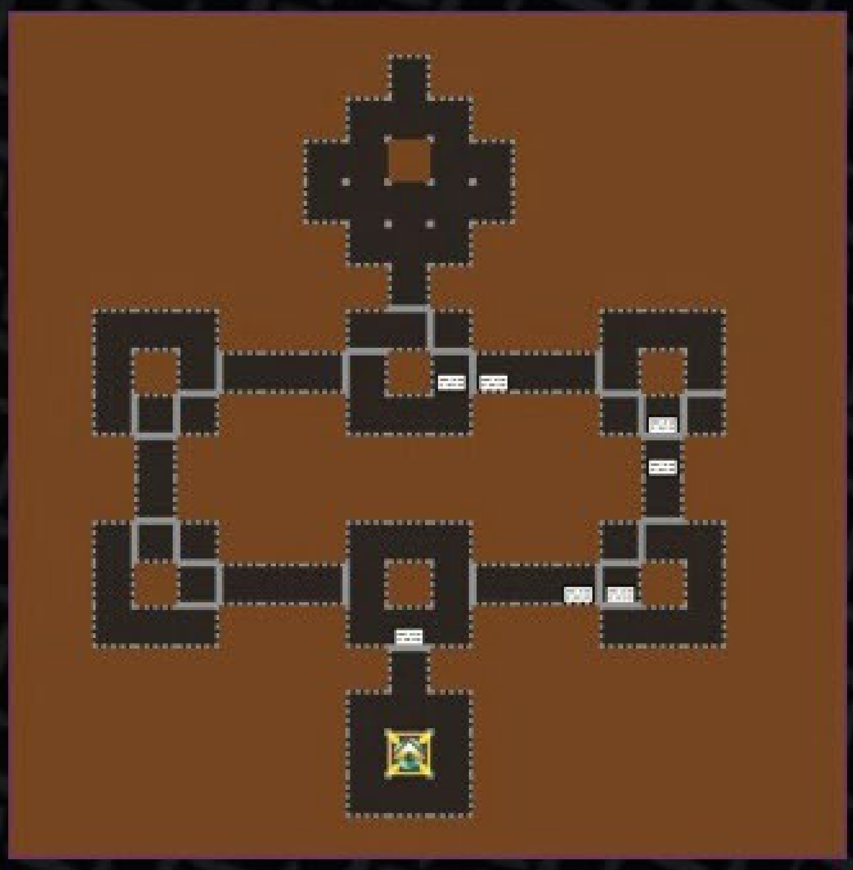
静寂に包まれた海底

宝箱：强化のジェム（X11Y6）、金のジェム（X10Y12）

◆压制完宝石装置后，中央出现恶魔空间，可以进入海蛇のマスカレ－ド。

海蛇のマスカレ－ド

◆此处非水中区域，可以使用魔法。



◆按照地图中白条指示方向前进，踢碎路上的假面，以最短距离到达深处即可与BOSS交战。

BOSS 战　ハイドラ

难度一般，建议使用恶魔合体一波带走所有球状物，只剩下 BOSS 在疯狂输出即可。

掉落物：增量のジェム

◆胜利后捕获ハイドラ，得到メンテクリスタル×5。

◆自动返回ステラ座。

ステラ座

◆在支配人室触发剧情，恶魔ハイドラ加入队伍。

◆返回ル–ン灯台（海贼船墓场の魔石）→死灵が彷徨う航路，从坐标X15Y2往右走，进入海贼船コ–デリア号。

海贼船コ－デリア号

宝箱：ポイニ－ド－ルx3（X16Y2）、神器のジェム（X8Y10）

◆在坐标X2Y5处触发一场杂兵战。

◆坐标X15Y3处的装置可以打开X15Y4处的门扉。

◆坐标X7Y10处的装置可以打开X6Y9处的门扉。

◆在坐标X11Y16处和海贼首领连续战斗两场。

◆压制完所有宝石装置后，地图上方出现恶魔空间，可以进入龙のマスカレ–ド。

龙のマスカレ－ド

◆按照以下坐标顺序踢击假面即可开启门扉直达深处：X9Y6、X13Y5、X17Y6、X14Y8、X9Y8、X4Y8、X1Y6、X5Y5、X9Y11。

BOSS 战　ドラコ

BOSS 火力十足，并且会自行补血。最好有一名吸引伤害的肉盾角色与一名为其补血的奶妈，在控制伤害的同时对 BOSS 输出。

掉落物：增量のジェム

◆胜利后捕获ドラコ，得到メンテクリスタル×5。

◆自动返回ステラ座。

◆在支配人室触发剧情。

◆在スタジオ触发剧情。

◆在プロメスの部屋触发剧情，接受任务“公开放送@ル–ン灯台！”。

◆前往ル–ン灯台触发剧情，进入两场杂兵战。

◆剧情后来到ハンガ牢狱本栋B5F，又是一场杂兵战，胜利后恶魔ドラコ加入队伍，触发任务“革命への逃亡”。

ハンガ牢狱本栋 B4F

宝箱：魂のドクロ（X10Y16）、金のジェム（X2Y2）

◆剧情后去压制宝石装置。

◆在坐标 X2Y11 处救出革命同伴。

◆压制完所有宝石装置后，坐标 X6Y17 处的门扉打开，可以进入 B3F。

牢狱本栋 B3F

宝箱：ポイニ－ド－ル（X5Y16）、激增のジェム（X2Y9）

◆在坐标 X6Y7 处触发剧情。

◆在坐标X10Y9处触发剧情，进入一场杂兵战。

◆在坐标 X10Y15 处触发剧情。

◆穿过坐标 X16Y18 的门后，要以最短距离来到 X16Y11 处的门扉，否则就会掉落至 B4F。

◆压制完所有宝石装置后，坐标 X17Y15 处的门扉打开，可以进入 B2F。

牢狱本栋 B2F

宝箱：神器のジェム（X11Y2）、魂のドクロ（X18Y11）

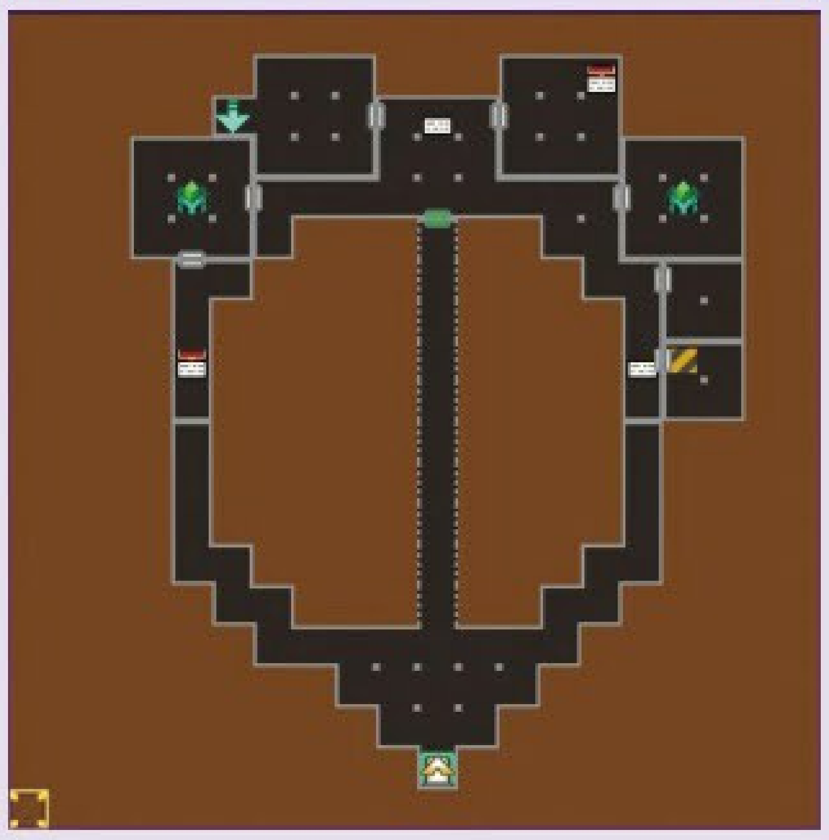
◆在坐标 X10Y10 处触发剧情。

◆在坐标 X9Y9 处触发剧情，进入一场杂兵战。

◆穿过坐标 X10Y15 的门后，要以最短距离来到 X16Y18 处的门扉，否则就会掉落至 B3F。

◆压制完所有宝石装置后，坐标 X5Y17 处的门扉打开，可以进入 B1F。

牢狱本栋 B1F



宝箱：不死鸟の羽 x5（X14Y18）、魂のドクロ（X4Y11）

◆压制完宝石装置后，坐标 X10Y15 处的门扉打开。

◆在 X10Y12 处触发一场杂兵战，胜利后从前方出口返回**ステラ座**。

◆剧情后接受任务“革命团、城へ”。

◆在**エントランス**处触发剧情就会自动前往**アステリア**城。

第 14 章：牢狱本栋 B5F

宝箱：ポイニ－ド－ルx3（X4Y13）、增量のジェム（X7Y18）

◆在坐标 X10Y10 处触发剧情。

◆调查坐标 X16Y6 的尸体获得特效药 ×3。

◆在地图东北方向进入 B4F。

第 15 章：アステリア城

阶段区画 1F

宝箱：魂のドクロ（X1Y18）、神器のジェム（X12Y18）

◆压制最初的宝石装置，得到特殊矿石エルゴクリスタル（后面剧情要求集齐10个）。

◆在坐标X6Y18处触发事件。

◆压制完宝石装置往地图北面走，进入中央区画1F。

中央区画 1F

宝箱：メンテクリスタル（X16Y4）、神の盾 ×3（X7Y12）

◆在坐标X3Y13处触发事件。

◆在坐标X17Y15处触发事件。

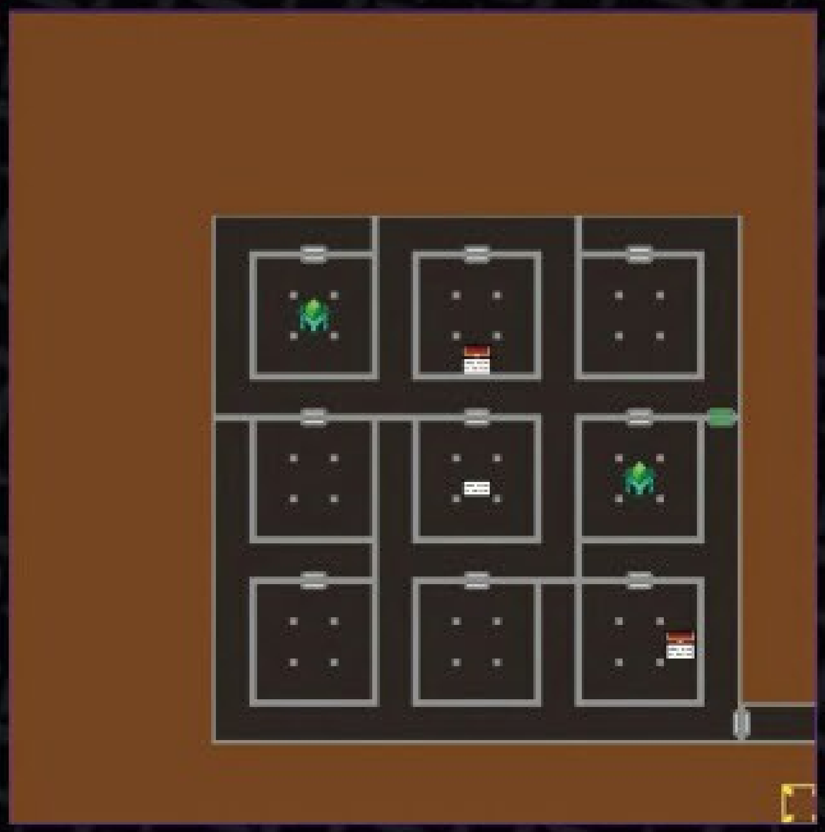
◆在坐标X6Y18处触发事件。

◆在坐标X12Y16处触发事件。

◆坐标X18Y16处得到神のヴェール，X17Y16处得到不死鸟の羽，X16Y16处得到金のジェム。

◆压制完宝石装置从地图左下角进入西区画1F。

西区画 1F



宝箱：魂のドクロ（X16Y4）、増量のジェム（X11Y11）

◆在坐标X11Y8处触发剧情。

◆压制完宝石装置返回中央区画1F，从地图右下角进入东区画1F。

东区画 1F

宝箱：メンテクリスタル（X16Y4）、神の盾 ×3（X7Y12）

◆坐标X12Y12处的装置可以解除X10Y11处的门，X8Y13处的装置可以解除X10Y13处的门。

◆坐标X13Y5处触发剧情。

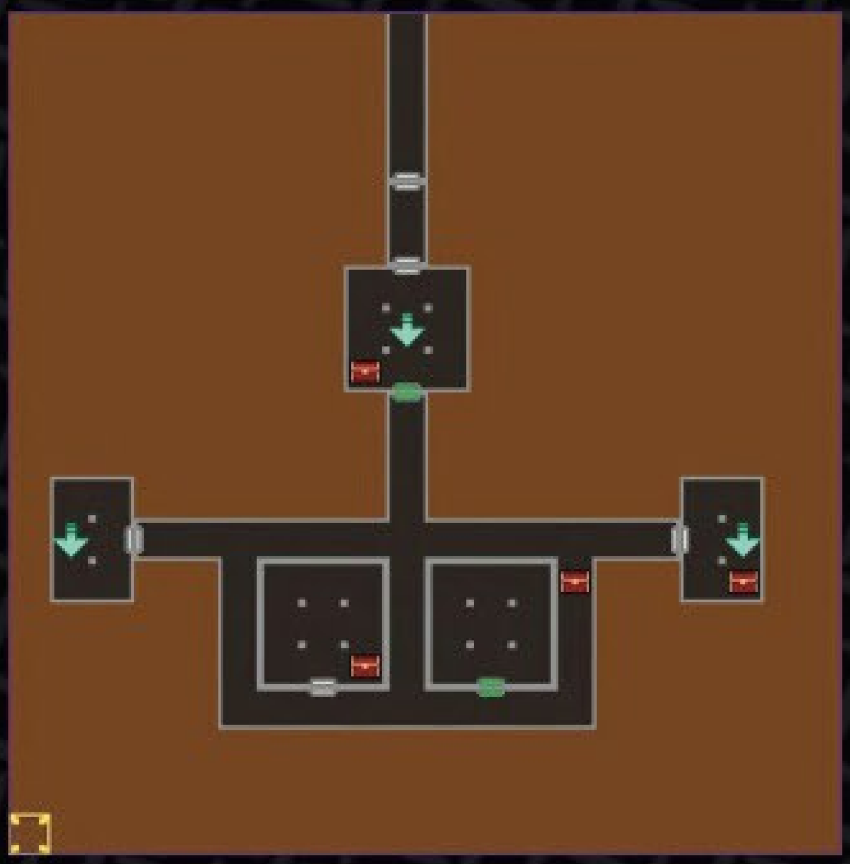
◆压制完宝石装置返回阶段区画1F，在坐标X6Y18处触发对话，选择"脱出する"返回ステラ座。

ステラ座

◆获得中央阶段の键。

◆返回アステリア城（正门）→阶段区画1F，在坐标X9Y10处使用钥匙进入阶段区画2F。

阶段区画 2F



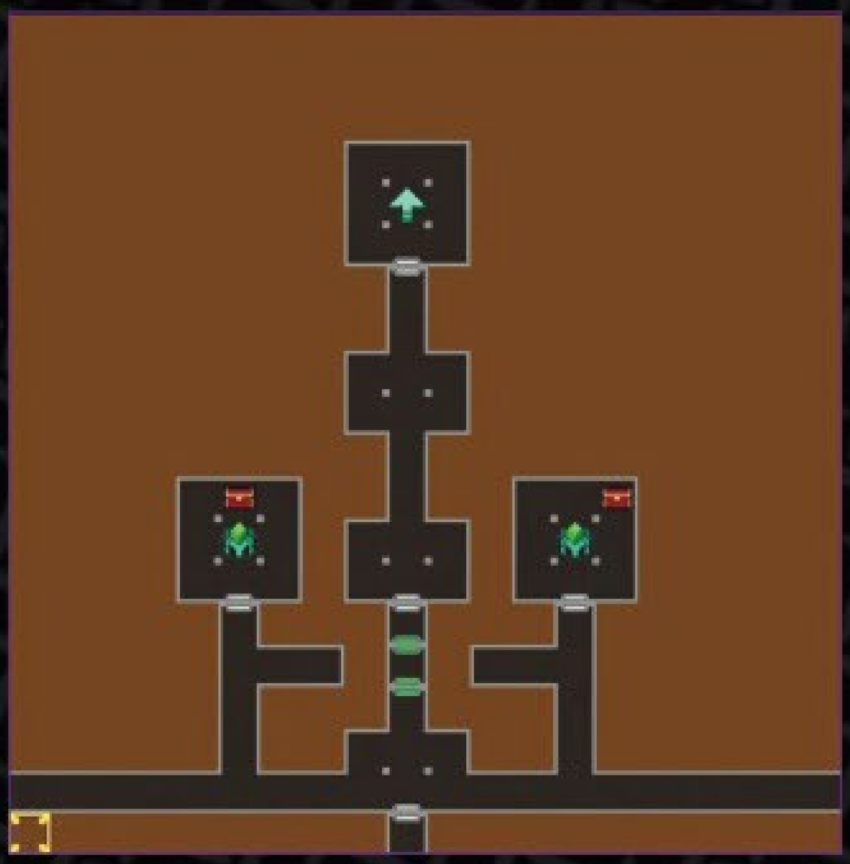
宝箱：绿色のキノコ（X8Y4）、绿色のキノコ（X13Y6）、绿色のキノコ（X17Y6）、绿色のキノコ（X8Y11）

◆打开坐标X11Y3的门扉（恶魔キグナス在队伍中），拿到里面的宝箱"白鸟のアミュレット"。

◆在坐标X9Y19处触发剧情，进入一场杂兵战。

◆继续往前走进入中央区画2F。

中央区画 2F



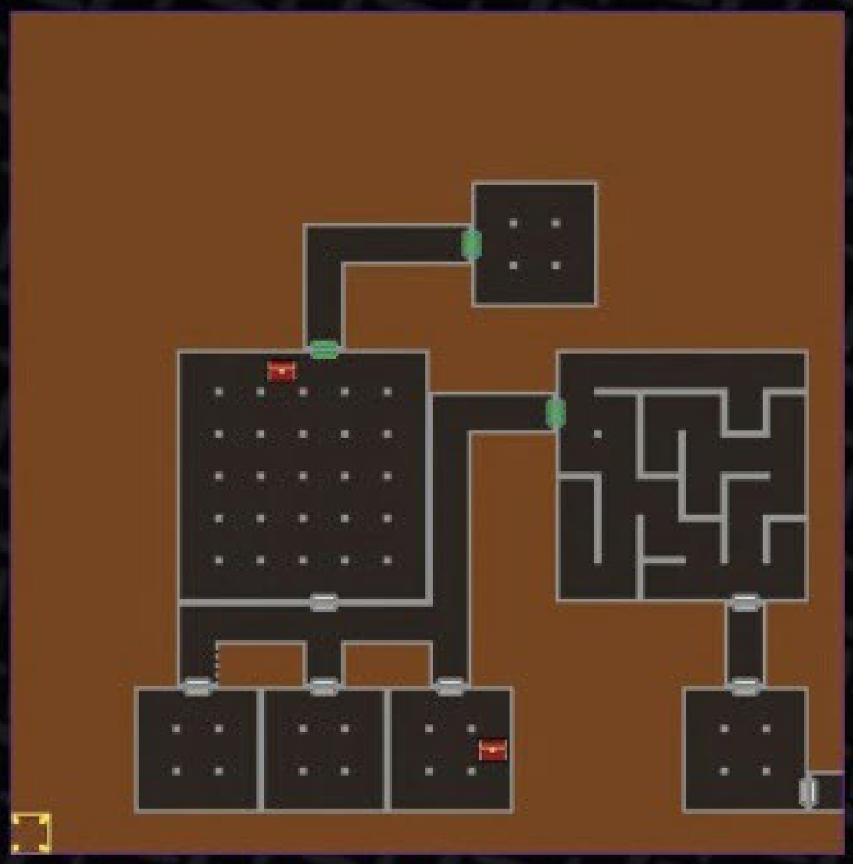
宝箱：ドラゴンホットパイ ×3（X5Y8）、魂のドクロ（X14Y8）

◆坐标X7Y4的装置解除X9Y3处的门、坐标X11Y4的装置解除X9Y4处的门。

◆先不急着前进，压制完宝石装置后往地图下方西边走进入西区画2F。

西区画 2F

宝箱：激増のジェム（X11Y2）、



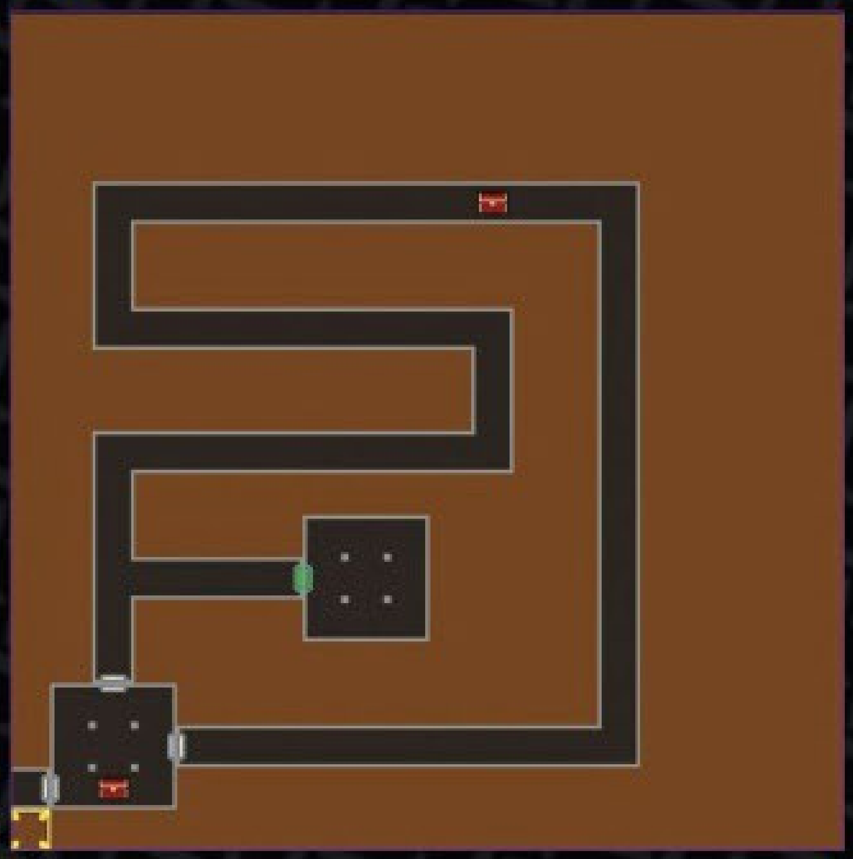
魂のドクロ（X6Y11）

◆通过坐标X17Y5的门后，按如下地点顺序触碰3个装置：X15Y9→X13Y8→X18Y11，即可打开X13Y10处的门。

◆通过坐标X7Y5的门后，按逆时针方向调查4个角落的装置，即可打开X7Y11处的门（恶魔センタウル在队伍中），拿到里面的宝箱"马柄のパンツ"。

◆返回中央区画2F，从地图下方东进入东区画2F。

东区画 2F



宝箱：神器のジェム（X2Y1）、不死鸟の泪 ×3（X11Y15）

◆图示可知有一短一长两条路进入中央小房间，短的路有较强的敌人，长的路有复数杂兵战，玩家可自行选择。

◆进入小房间（恶魔ドラコ需在队伍中），拿到宝箱"赤い龙のぬいぐるみ"。

◆返回中央区画2F，继续前往地图上方，在坐标X9Y12处触发剧情，接受任务"怪しい石像を破坏せよ！"。

◆先回一趟ステラ座。

ステラ座

◆在酒场触发剧情。

◆将收集好的10个エルゴクリスタル交付到プロメスの部屋处。

◆在酒场触发剧情，获得武器アストラブレ-ド。

◆在エントランス触发剧情。

◆返回アステリア城（正门）→中央区画2F，在坐标X9Y12处触发剧情，进入BOSS战。

BOSS 战　エルゴヤヌス

敌人的攻击足以秒杀我方，随时准备好范围回血技能，战斗开始要立马加好防御 Buff 和闪避 Buff。

掉落物：神の盾

◆胜利后接受任务"打倒！マグナスタ-！"。

◆从坐标X9Y15处进入伏星殿（建议先回去整理一下装备）。

第 16 章：伏星殿

创星の领域 I

宝箱：黑いキノコ（X11Y15）、黑いキノコ（X15Y12）、黑いキノコ（X15Y5）、黑いキノコ（X6Y7）、黑いキノコ（X7Y14）

◆场中有许多上锁门扉，下面列出对应的开锁装置所在地：X17Y16 装置→X16Y17 门、X17Y3 装置→X16Y3 门、X3Y16 装置→X4Y16 门、X3Y3 装置→X4Y3 门、X9Y10 装置→X10Y10 门、X11Y9 装置→X10Y9 门、X9Y8 装置→X10Y8 门、X11Y7 装置→X10Y7 门。

Tips：个别装置所在地较为特殊，后文会说明抵达方法。

◆进入坐标 X2Y10 处的门后是一段会将玩家传送至别处的路段，按以下坐标顺序前进即可抵达地图右上方的宝石装置附近：X7Y10、X3Y11、X6Y13、X8Y16、X7Y16；按以下坐标顺序能到 X9Y10 的装置附近：X7Y10、X3Y11、X6Y13、X8Y16、X7Y12、X3Y13、X3Y12、X7Y9。

◆进入坐标X18Y8处的门后，有部分传送装置，多试几次即可到达右下角的宝石装置。

◆压制完 4 个宝石装置后，从地图下方箭头处进入创星の领域 II。

创星の领域 II

宝箱：神の手 x3（X11Y3）、激增のジェム（X10Y7）

◆装备有武器**アストラブレ－ド**的情况下，进入地图中央的传送装置。

◆剧情后进入两场 BOSS 战。

BOSS 战　マグナスタ－

BOSS 所有能力都很高，还会频繁使用**スタ－ゲイズ**，最好常留星力能量点数使用技能**スタ－ハ－ト**预防。此战建议两名角色负责补血以防被秒，另外使用此前拿到的道具“神の手”也是不错的选择。

掉落物：神器のジェム

BOSS 战　マグナスタ－

队员推荐等级为 37 级以上。BOSS 有回血技能，回复量将近 2000，因此需要足够的火力。BOSS 以外的杂兵也比较强，最后备有范围攻击技能，或者一开始就使用恶魔合体干掉杂兵们。和前一战一样，两名负责补血的队友最好拥有提高魔法咏唱速度的技能。若此前在创星の领域 I 收集了足够多的稀有度 A 装备，那么此战能轻松不少。

掉落物：神の手

◆剧情后可以选择一名好感度达到最高的恶魔（没有的话就不会触发这段剧情）观看结局。

◆自动返回**ステラ**座。

ステラ座

◆在酒场触发剧情，接受任务“**その**后**の**革命团！”。

◆前往元卓广场触发剧情。

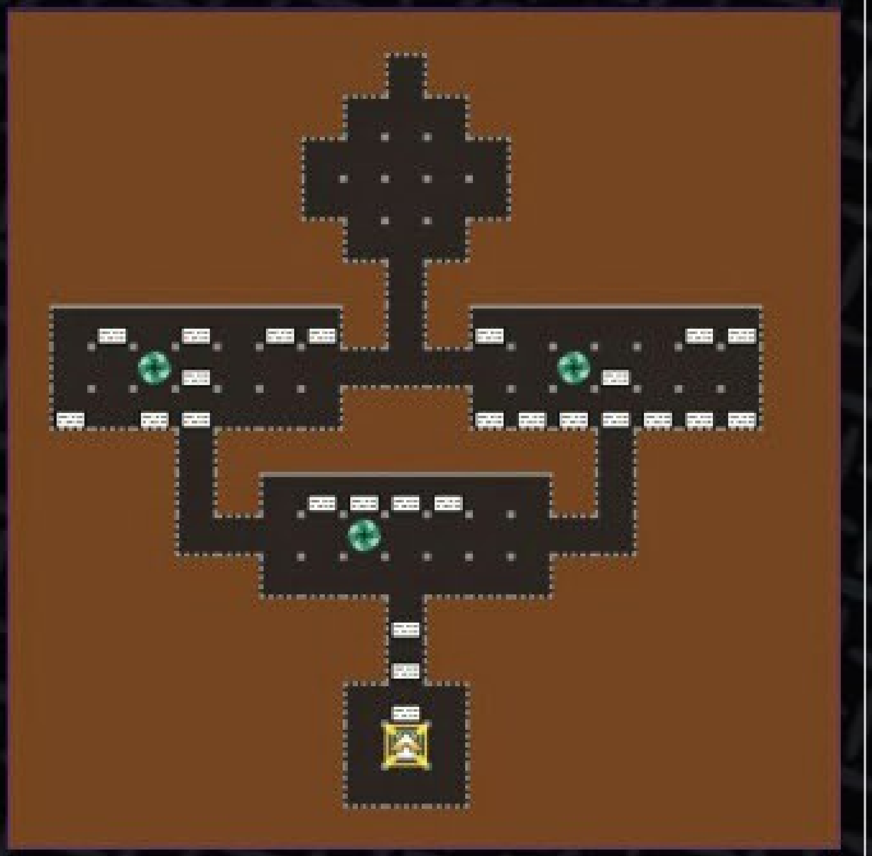
◆在**プロメスの**部屋触发剧情。

◆在支配人室触发剧情。

◆前往**アステリア**城触发剧情，可以进入新区域芸**のマスカレ－ド**了。

第 17 章：芸のマスカレ－ド

芸のマスカレ－ド Ⅰ



◆来到地图南边的假面处，从左算起，按55534442的顺序踢击假面后出现第1个传送点。

◆来到地图西边的假面处，从左算起，按13531的顺序踢击假面后出现第2个传送点。

◆来到地图东边的假面处，从左算起，按1237654的顺序踢击假面后出现第3个传送点。

◆通过3个传送点分别抵达3个新区域，将各自深处的机关启动后，第4个传送点就会出现在芸のマスカレ–ド Ⅰ中。

◆先从南边传送点来到芸のマスカレ–ド Ⅱ。

芸のマスカレ－ド Ⅱ

※场地有诸多黑漆漆的区域，一不小心就会踩到掉血陷阱，可参考笔者给出的地图。

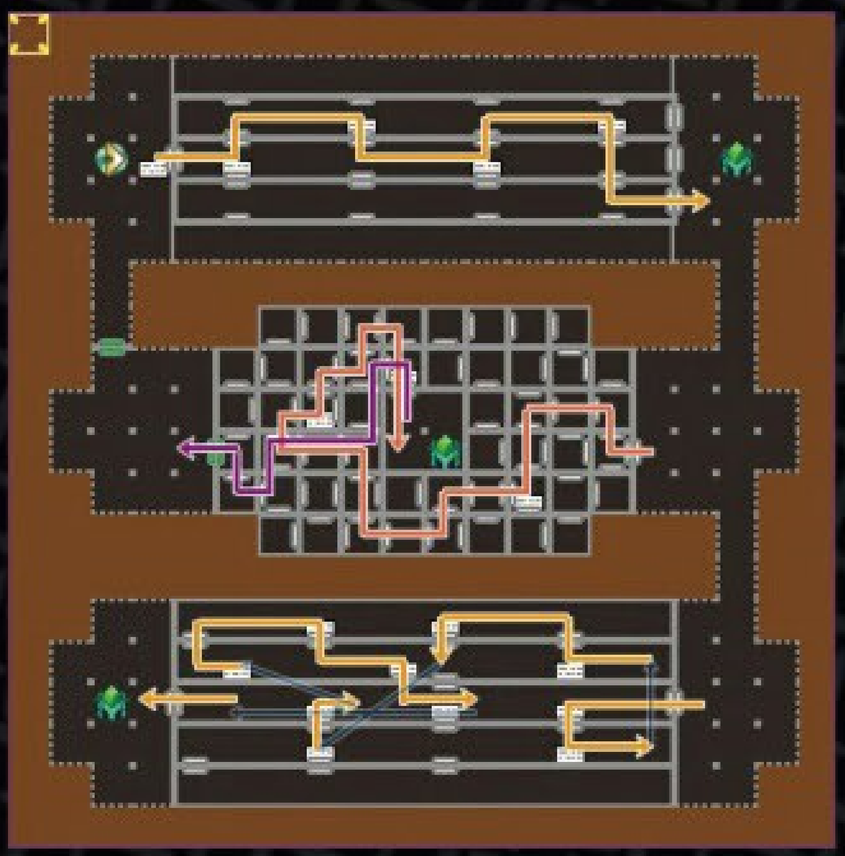
◆压制此区域所有的宝石装置后，坐标X2Y4处的门扉打开，进入其中启动机关。

◆返回芸のマスカレ–ド Ⅰ，前往地图西边的传送点，进入芸のマスカレ–ド Ⅲ。

芸のマスカレ－ド Ⅲ

※场地有诸多踩中就会方位跳跃的装置，具体跳跃方向可参考笔者给出的地图。

◆压制此区域所有的宝石装置



后，坐标X2Y9处的门扉打开，进入其中启动机关。

◆返回芸のマスカレ–ド Ⅰ，前往地图东边的传送点，进入芸のマスカレ–ド Ⅳ。

芸のマスカレ－ド Ⅳ

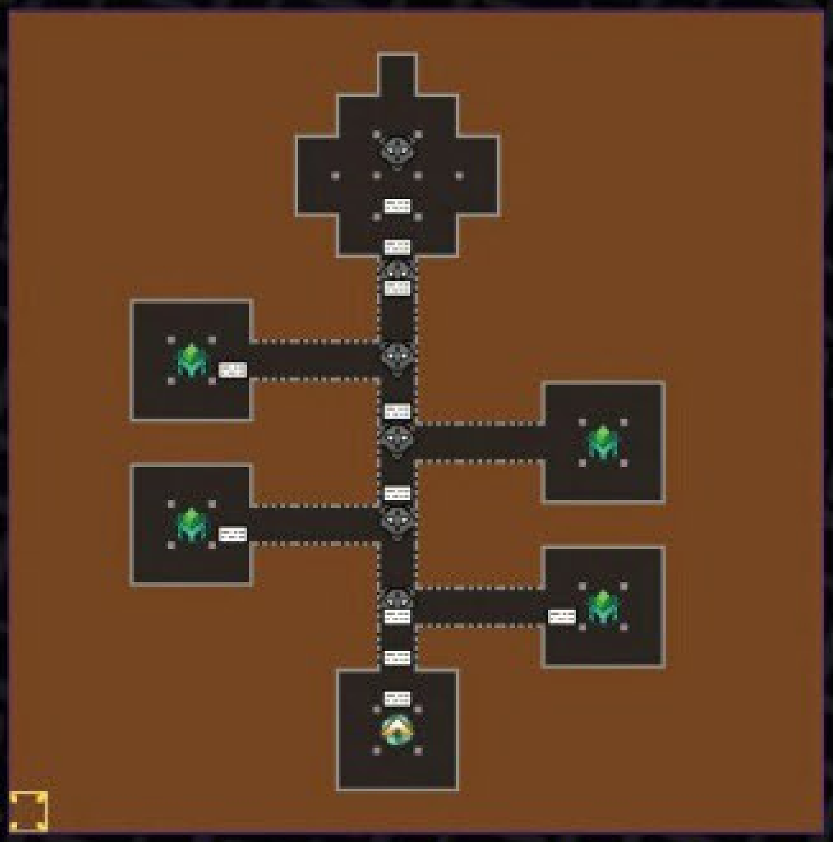
※该场地除了不能使用魔法外，还有诸多扰乱方向的装置，可参考笔者给出的地图前进。

◆压制此区域所有的宝石装置后，坐标X1Y17处的门扉打开，进入其中启动机关。

◆返回芸のマスカレ–ド Ⅰ，前往地图北方的传送点，进入芸のマスカレ–ド Ⅴ。

芸のマスカレ－ド Ⅴ

◆往前一直走，5场稍强的杂兵战后就是最终BOSS战。



Tips：这 5 场杂兵战都有十分棘手的小丑角色，建议战斗开始就集中火力将其击杀。注意，离开这个区域后杂兵战会刷新，要想打完 BOSS 就得一口气推到最后，当然，这几场战斗经验值十分多，也不失为练级的一个好途径。

BOSS 战　エルゴワルキュ－レ、エルゴピエロ ×4

BOSS 的攻击附带多样的异常状态，其中尤以混乱、沉默最为麻烦，最好能速战速决。BOSS 除了火力很猛外还会召唤同伴，包括之前杂兵战中十分棘手的小丑，可以说是一场难度较高的战斗。

掉落物：神器のジェム

◆胜利后观看剧情，流程攻略到此结束。

奖杯攻略

白金综述

奖杯总数	45	铜杯	35	银杯	5	金杯	4	白金	1

本作可以说是一款白金神作，只要你按照流程看完主线剧情、使用过所有设施、主角等级达到40、将所有恶魔收服、将其中一名恶魔好感度提升至最高，就能获得45个奖杯中的42个，剩下的3个奖杯除了白金杯外，就只有“葬仪屋の趣味”和“何に使うの？”了，前者达成方法为收集齐骷髅头（ドクロ）交付到プロメスの部屋，后者为收集齐蘑菇（キノコ）交付到武具·道具屋，这两样收集物的所在地都能在流程攻略的地图中找到。

全奖杯难度	4/10
白金所需时间	60小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需求	无

デモンゲイザ－　白金

取得条件：获得所有奖杯

その名は革命团！　铜杯

取得条件：完成序章

呗うクリスタル（铜杯）
取得条件：观看打倒第 1 章 BOSS 后的剧情

ここでボケて！（铜杯）
取得条件：完成第 2 章的据点剧情

それぞれの恩誓（铜杯）
取得条件：完成第 3 章的据点剧情

初ライブ！（铜杯）
取得条件：完成第 4 章的广播剧情

夺还！暴走小间使い！（铜杯）
取得条件：完成第 5 章的据点剧情

失われた歌声（铜杯）
取得条件：完成第 7 章的剧情

ライブ、再び！だがしかし！（铜杯）
取得条件：完成第 9 章的剧情

姊妹のきずな再び（铜杯）
取得条件：完成第 10 章的剧情

まず服を脱ぎます（铜杯）
取得条件：完成第 12 章的剧情

ファイナルライブ！（铜杯）
取得条件：完成第 13 章的剧情

突击！アステリア城！（铜杯）
取得条件：完成第 14 章剧情

革命团大・胜・利！（金杯）
取得条件：完成迷宫伏星殿的剧情

残された试练（金杯）
取得条件：完成迷宫芸のマスカレ－ド的剧情

无垢すぎる天马（铜杯）
取得条件：恶魔ペガサス加入队伍

山羊のお嬢样（铜杯）
取得条件：恶魔カプリコ－ン加入队伍

慈爱の天秤（铜杯）
取得条件：恶魔ライブラ加入队伍

狮子の女？（铜杯）
取得条件：恶魔レオ加入队伍

生真面目な白鸟（银杯）
取得条件：恶魔キグナス加入队伍

残念系人马（银杯）
取得条件：恶魔センタウル加入队伍

坚物赤龙（银杯）
取得条件：恶魔ドラコ加入队伍

ニヒルな孔雀（铜杯）
取得条件：恶魔パボ加入队伍

あげぽよ兔（铜杯）
取得条件：恶魔レプス加入队伍

蠍座のお姊さん（铜杯）
取得条件：恶魔スコ－ピオン加入队伍

水瓶なのじゃ（铜杯）
取得条件：恶魔アクエリアス加入队伍

顽固な牡牛（铜杯）
取得条件：恶魔タウロス加入队伍

サイレント大犬（铜杯）
取得条件：恶魔キャニス加入队伍

生意气小狐（铜杯）
取得条件：恶魔ヴァルペ加入队伍

海蛇にんにん（铜杯）
取得条件：恶魔ハイドラ加入队伍

天才牡羊（铜杯）
取得条件：恶魔アリエス加入队伍

全员集合！（银杯）
取得条件：收服所有的恶魔

魔导书に书かれた秘仪（铜杯）
取得条件：能够使用维护室

一绪にお出挂け（铜杯）
取得条件：首次与恶魔约会

绊を结ぶもの（银杯）
取得条件：一只恶魔的好感度达到 LV5

アストラブレ－ド！（金杯）
取得条件：剧情中得到武器アストラブレ－ド

葬仪屋の趣味（铜杯）
取得条件：收集完宝地图能发现的骷髅头

何に使うの？（铜杯）
取得条件：收集完物地图能发现的蘑菇

驱け出しゲイザ－（铜杯）
取得条件：主角等级到达 15

一人前ゲイザ－（铜杯）
取得条件：主角等级到达 30

刚の者ゲイザ－（金杯）
取得条件：主角等级到达 40

はじめてのヘンタイ（铜杯）
取得条件：能够使用恶魔变身

はじめてのガッタイ（铜杯）
取得条件：能够使用恶魔合体

プライベ－トル－ム（铜杯）
取得条件：能够租借恶魔房间

トレジャ－ハンタ－（铜杯）
取得条件：首次压制宝石装置

文 昴星团 美编 sienna

本作的玩法虽然和前作类似，但追加了不少优秀的新系统，还在12月1日推出官方中文版，成为了系列首款中文化的作品。鉴于游戏内道具和装备的文本量庞大，后文的附录仅列出与奖杯相关的内容。

PS4

龙珠 超宇宙2	ACT	动作
ドラゴンボール ゼノバース2		日版
2016年11月2日	本地1~2人、在线2~6人	对应年龄：18岁以上
下载版售价为：8208日元		无对应周边

角色创建

玩家在进行游戏前需要创建角色，可以从魔人、赛亚人（**サイヤ**人）、地球人、那美克星人（**ナメック**星人）、弗力札一族（**ブリ–ザ**一族）这5个种族里选择一个，不同种族各有特色，部分装备、必杀技和觉醒技也是对应种族而设定。玩家可以制作多个角色，角色之间的金钱、TP奖章、技能、装备、除时空蛋以外的所有道具共有，不过已穿着的装备不会在其他角色的装备可选列表里出现。

魔人：防御力优秀的种族，男性的防御力比女性更高，但速度更低，其他能力方面也有很大的差异，战斗方法也不一样。

赛亚人：可选性别，体力低但攻击力高的近战特化战斗民族，拥有濒死时攻击力上升、KO状态复活后全能力上升的特征。

地球人：可选性别，能力和成长方向平均的种族。技力最大时攻击力会上升。

那美克星人：无性别，体力高，回复道具的回复量比其他种族更高，濒死时体力会自动回复，从防御面来说非常优秀的种族。

弗力札一族：无性别，移动速度快但体力低的种族。攻击中可回复气力，体力较低时速度也会随之上升。

据点篇

基本操作

按键	说明
方向键	选择
左摇杆	移动/选择
右摇杆	调整视角
触摸板	查看历史信息
□	使用/取消浮游板
○	互动/确定
×	跳跃/舞空术上升/取消/浮游板刹车

按键	说明
连按×	舞空术下降
L1	打开对话列表
左摇杆+L2	浮游板/舞空术加速
L3	舞空术下降
R1	打开动作列表
R2	查看地图
R3	重置视角
Options	打开菜单

据点菜单

在据点里按Options键就能打开据点菜单，可以在这里对玩家自身进行设置。

选项		说明
カスタマイズ	装备変更	更换角色的服装
	使用技変更	更换角色的技能
	能力强化	强化能力
	使用カプセル変更	更改战斗中可使用的道具
	定型文チャット编集	编辑定型文
	マイセット	登录或装备套装
プレイデ–タ	查看玩家的游玩记录	
バッグ	所持アイテムリスト	查看持有的道具
	习得技リスト	查看已学会的技能
	所持装备リスト	查看持有的装备
プレイヤ–リスト	キャラクタ–检索	按条件查找玩家
	チ–ム检索	按条件查找队伍
	アカウントから检索	通过PSN账号查找玩家
	お气に入りリスト	查看已关注的玩家
	一绪に游んだ人リスト	查看曾一起玩过的玩家
	チ–ムメンバ–リスト	查看队伍信息
オプション	コントロ–ラ–设定	更改按键设定
	カメラ设定	更改视角操作
	ゲ–ム设定	更改游戏音量等设定
	明るさ调整	调整画面亮度
	フロ–ト设定	更换浮游板
ゲ–ムを终了する	回到标题画面	

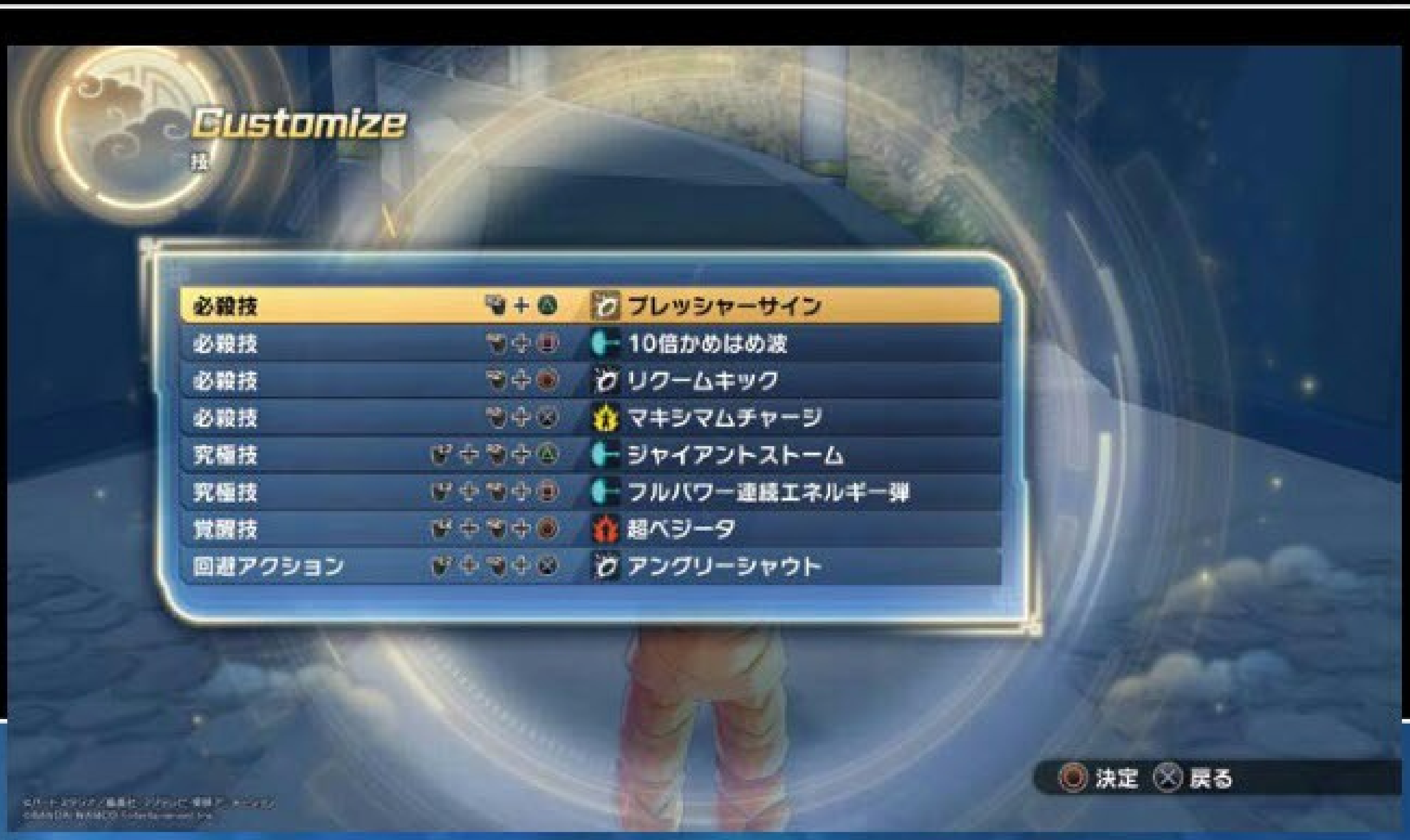
装备

装备就是角色的服装，除了上衣、下装、手、脚外，还有超魂、QQ绷和饰品三项。超魂来源于《龙珠》原作某些角色的台词，装备后能改变角色的气弹种类，同时附加各种不同的效果；QQ绷要在胶囊公司合成制作，装备之后能让身上的所有服装效果都与其相同，不再受外观影响；饰品只改变角色的外观，不会对能力产生影响。

TIPS 关于 QQ 绷的合成

如果玩家有特别需要提升的项目，那么可以把有该项目加成的服装两两合成，这样有较大的几率合出大幅增加该项目的 QQ 绷。

技能



玩家可以给角色装备4个必杀技、2个究极技、1个觉醒技和1个回避动作。装备时要注意该招式消耗的技力/气力，每100对应消耗1格。战斗篇会详细解说这几个技能的差别，技能的获得方式请参照后文附录。

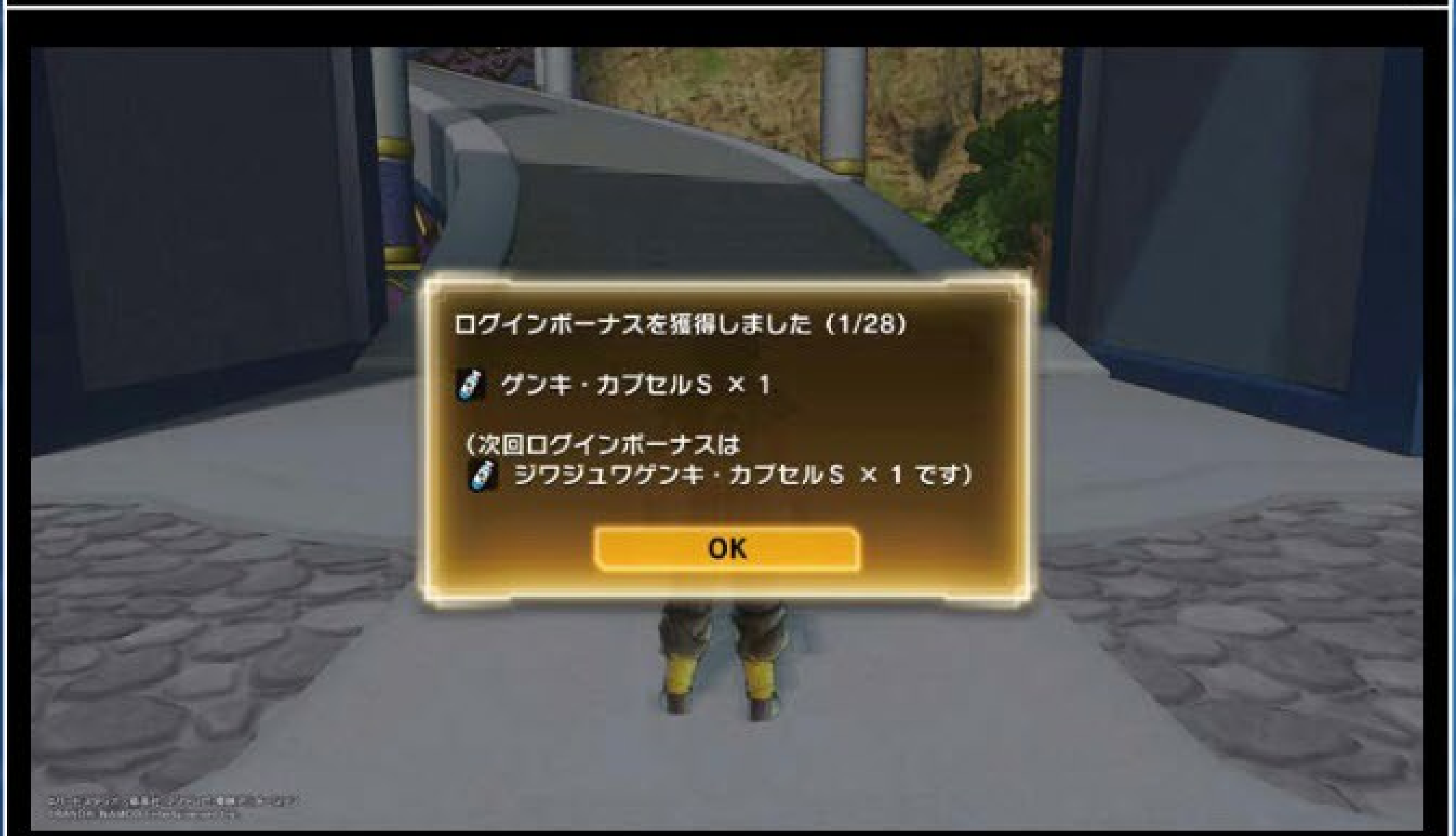
等级&能力强化

每次升级，角色的各项能力值都会提升，同时还能获得强化点数，等级最高为80级。消耗强化点数给该界面的项目强化，会对角色的战斗力产生影响。

关于联机

在选择角色进入游戏前，可选择单人房间（シングルロビ–）和多人房间（マルチロビ–）。在单人房间内，可看到其他玩家的信息（名字以黄色字体显示），可以在其面前按△键查看信息。多人房间里看到的线上玩家均为动态，也可以在其身边按△键查看信息，同时据点菜单的プレイヤ–リスト一项里的多个选项均可使用，能够查找玩家并向其发出单挑挑战。

登陆奖励



每天玩家登陆游戏都能获得随机奖励，有几率被赠送稀有道具。

据点的区域&设施

本作的据点和前作不同，但设施基本一致，从传送点来看，据点共分为16个区域，下面会分别介绍。

任务区域（受付エリア）

顾名思义，就是接受任务的地点，在这里可以接受平行任务（Parallel Quset，后文简称PQ），进行线上（オンライン）和线下（オフライン）的对战。线上游玩时，可以先在队伍接待处（チ-ム受付）开房间组队，再一起做任务或对战，当然也可以在对应的接待处直接开启相应的房间或搜索其他玩家的房间进入。

商业区域（ショップエリア）

这里有杂货店、技能店、合成店、服装店、时空邮局、TP奖章店、导航7个设施，可购买物品的地方同时也可以贩卖物品。线上游玩的时候，区域正中央会显示当前服务器贡献度第一的玩家的影像。

杂货店（杂货屋）： 可以花费金钱或TP奖章购买战斗用道具、素材道具、食物和超魂。

技能店（技屋）： 可以花费金钱或TP奖章购买必杀技、究极技和回避动作。

合成店（合成屋）： 可以把素材道具和超魂进行合成，合成时要消耗金钱。可以选择用素材合成（材料を选んで合成）或从结果列表合成（レシピから合成）。

服装店（衣装屋）： 可以花费金钱或TP奖章购买服装。

时空邮局（时空宅配便）： 在这里接受系统或其他玩家发来的道具，但需要联网。

TP奖章店（TPメダルショップ）： 可以花费TP奖章购买技能、服装、饰品和超魂，但仅在周五、周六和周日开放，里面的商品也会不断变化。

导航（ガ-イド）： 能在这里确认各种已知的游戏教学信息。

时空之家（时の巢）

时之界王神和老界王神所居住的地方，同时也是接受大多数主线任务的地点。

天下第一武道会会场（天下一武道会会场）

线上游戏的专用设施，和其他玩家进行对战，最后爬到武道会的最顶端。

龙珠台（ドラゴンボ-ル台座）

在游戏里找齐七颗龙珠后可以在这里许愿，龙珠可以重复收集，既可以在任务中打败时空巡逻员获得，也可以被NPC赠与，甚至有可能出现在登陆奖励中。许愿列表参考后文的附录。

巡逻员养成学校（パトロ-ラ-养成スク-ル）

学校位于繁华街区域内。和学校门前的老界王神对话，可以进行13项教学。和老界王神旁边的测验机器人（进级テスト受付）对话，可以挑战测验任务，把前面5个测验任务全部达成Z评价即可开启最后的测验任务“最后の试验 超级クラス编！”，挑战成功可获得觉醒技“潜在能力解放”。

种族区域

在据点里有5个传送点，分别对应5个种族的据点。每个种族据点里会发生“巨大时空裂缝任务（巨大な时の裂け目イベント）”，全部解决之后，能在据点里获得一颗“扭曲的时空蛋（歪んだ时のタマゴ）”，集齐5个蛋就能触发隐藏剧情。获得蛋后，据点里仍然可以触发巨大时空裂缝任务，或者在这些据点的训练机器人（ト-ライ）处接受之前打过的任务。下面介绍这几个据点的区别。

魔人普乌的家（魔人ブウの家）

魔人族的据点，中间的房子可从两侧进入。给房子里的魔人普乌（魔人**ブウ**）喂食物类（**フ-ド**）道具可以增加他的饱腹度，饱腹度填满时，他会生产一个小魔人。给小魔人一个食物，他会出门寻找道具，参加几次任务后回归。不同颜色的小魔人带来的道具种类也不同，红色的带来超魂，黄色的带来服装，蓝色的则是回复道具。小魔人最多能有6个，达标之后和魔人普乌对话就能拿到时空蛋。如果玩家使用的是魔人族角色，则最多能生产10个小魔人。

胶囊公司（カプセルコーポレーション）

赛亚人的据点，和这里的贝吉塔（**ベジ-タ**）对话，可以和他对练，练习结束后经过几次任务就能开启下个阶段的挑战，挑战共分三个阶段，全部挑战完后找布尔玛（**ブルマ**）对话就能拿到时空蛋。如果玩家的种族是赛亚人，那么还可以多挑战几个阶段。除此之外，还能在这里的服装合成店合成装备QQ绷（QQ**バン**），关于QQ绷的内容在后文会介绍。

撒旦的家（サタンハウス）

地球人的据点，和撒旦先生（**ミスタ-・サタン**）对话，他会给出课题让玩家去完成，每次完成后都能获得金钱奖励，如果玩家使用的是地球人，还会获得额外的金钱奖励。完成所有课题后，这里会反复进行“完成10次任务”的课题，每次奖励3000金币。

大长老的家（最长老の家）

那美克星人的据点，每隔一段时间，这里都会被入侵（屏幕右上角有提示），此时来这里和内鲁（**ネイル**）对话就可以接受那美克星防卫战的任务，内容均为夺回龙珠，那美克星人能接受的任务数量增加。第一次完成数个防卫战就可以进入房子拜访大长老，此时大长老会让玩家自身的所有能力上限突破（100→125），出来之后任务重置，第二次完成所有防卫战，大长老会增强龙珠许愿的能力，还会给玩家一颗时空蛋。另外房子后面的菜地有一个种菜NPC，把对应的道具交给他后，下次任务回来就能在这里获得道具。

弗力札的宇宙船（フリ-ザの宇宙船）

弗力札一族的据点，玩家要作为弗力札军队的一员融入其中。入队后，玩家会时不时地被卷入内部斗争之中，一共有10个事件等着玩家去触发，把事件全部完成后（弗力札变成黄金弗力札），和弗力札房间门外的一个NPC对话即可获得时空蛋。做过的任务均可以在弗力札房间的训练机器人处重复挑战。如果玩家使用的角色是弗力札一族，那么触发的事件会更多。

其他区域

蘑菇沙漠地区（キノコ砂漠エリア）：以龙珠里神龙第一次出现的场景为原型的区域，NPC沙鲁（セル）和金属古拉（メタルクウラ）在此区域。

那美克地区（ナメックエリア）：以那美克星为原型的区域，NPC弗力札（フリ–ザ）和他的势力都在此区域。

竹林地区（竹林エリア）：以悟空的家为原型的区域，NPC孙悟空在此区域。

繁华街地区（繁华街エリア）：以西之都为原型的区域，饰品店（アクセサリ–屋）的所在地。克林（クリリン）、破坏神比鲁斯（破坏神ビルス）、人造人18号（人造人间18号）等NPC都在此区域。

休养区域·龟仙屋（リゾ–トエリア·カメハウス）：通过龟仙屋的接待机器人（カメハウス受付）能前往线上专用设施龟仙屋，在这里能联网对战或接受PQ，但这一切都要在有队伍的情况下进行。

其他要素

道具

有时在据点的地上会随机出现道具，最好看到就去捡，在前期是一个补充道具的好手段。

传送机器人（传送屋店员）

每个区域都有的NPC，在地图上以小红点显示，和它们对话，可以选择把玩家传送到对应的区域。部分区域的机器人需要先找到它并对话才会开启传送点。

教学NPC

和教学 NPC 对话能挑战教学任务，挑战完成后可以学习新的技能。每个 NPC 都有 4 个教学任务，完成第一次教学任务后，可以让其作为自己的老师（担任），之后老师会出现在巡逻员育成学校里，和他 / 她对话后选择第一项修炼，选择第二项与其对话。和老师一起出击任务，或者穿着特定服装与其对话就能增加友好度。友好度足够高的话，选择对话选项后能获得道具，在任务中老师还有几率乱入帮忙。

特别修炼

和**クリリン**或**ヤムチャ**成为师徒关系后，有时在据点内会触发关于他们的特别修炼任务。

和繁华街的**クリリン**对话能进行送牛奶的修炼，修炼要求不打破牛奶瓶，用走的把牛奶安全送到委托人手中再返回。移动时，在角色双脚落地的瞬间按 × 键，下次的移动距离就会变长。撞到障碍物或者 × 键的时机掌握不对，牛奶瓶就会摔碎，修炼失败。

和龟仙屋区域的**ヤムチャ**对话则是进行寻找龟石的任务，找到石头之后返回和**ヤムチャ**报告即可完成。

任务事件（クエストイベント）

和据点里的对应角色对话，就能开启新的 PQ，具体内容在任务篇有详细介绍。

专家任务（エキスパートミッション）

主线流程推进到一定程度后，在据点里会出现紫色的球形时空裂缝，调查它就能参加专家任务。任务参加人数为 6 人，可选择线上或线下进行，目标均为击败单个 BOSS，但这些 BOSS 的体力特别高，而且还有各种不同的特殊能力，详细内容请参考后文任务篇的内容。

突击任务（レイド クエスト）

类似专家任务，任务点是蓝色的球形时空裂缝，由官方不定期推出，但只能线上游玩。任务内的奖励不多，但贡献度达到一定程度的话能得到官方的道具奖励。

事件NPC

据点里有不少头上标有红色问号的角色，和他/她们对话能获得情报，或者完成其给出的要求就能获得奖励。也有某些没标红色问号的 NPC 会突然跑过来给你道具，某些空中的角色还会冲过来找玩家干架。

战斗篇

基本操作

按键	说明
方向键↑	任务信息
方向键←	观察模式
方向键↓	打开对话列表
方向键→	使用道具
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
触摸板	查看历史信息
□	轻攻击
△	重攻击
○	气弹
×	跳跃/舞空术上升
连按×	舞空术下降

按键	说明
△+○	吹飞攻击
□+×	冲刺吹飞攻击
L1	防御
L1+○	投技
左摇杆+L2长按	舞空术加速
左摇杆+L2	垫步
L3	舞空术下降（非锁定状态）
R1	锁定
R2	打开必杀技列表
R3	重置视角
L2+R2	打开究极技列表
Options	打开暂停菜单

进阶操作

回头一击

轻攻击或重攻击中把左摇杆往后拨，即可使出回头一击，之后可以继续正常连段，在敌人瞬移到身后时能立即出手，以免被其反击。

破防

连段中的重攻击均可以蓄力使出破防攻击。被破防的角色气力清零，暂时不能使用和气力相关的动作，而且无法受身。防御敌人的攻击也会消耗气力，当气力被清零也会陷入破防状态。

超重击

往前（或目标方向）推动左摇杆的同时按下□键或△键，就能使出把对方气力一口气清零的超重击。不过这招的出手速度较慢，而且可以被防御。破防状态下的目标被这招打中会直接吹飞且无法追击，使用时要注意对方的状态。

蓄力气弹

长按○后放开即可使出蓄力气弹，蓄力气弹根据玩家装备的超魂会有所变化。

力量气弹（パワ–气弹）： 单手举起，往前方丢出大气弹，伤害一般。

连续气弹（ラッシュ气弹）： 双手合并，对目标连续发射有追踪性质的气弹，总伤害较高。

导向气弹（ホ–ミング气弹）： 往前方设置一颗气弹，再次按下○键，它会向目标飞去，伤害最低。

爆炸气弹（ボム气弹）： 往前方丢出一颗飞行速度较慢的大气弹，再次按下○键或击中目标后产生小范围的爆炸，伤害最高。

麻痹气弹（パラライズ气弹）： 射出一颗超高速的气弹，能让目标短时间瘫痪，伤害最低。

瞬间移动

攻击敌人或被敌人用究极技、投技以外的招式攻击时，按×键就可以消耗气力进行瞬间移动，立马对目标进行追击或反击。在进攻中瞬移只消耗1格气力，被敌人攻击时瞬间移动则消耗2格气力。

瞬步

在垫步中按×键即可使出瞬步，瞬步中角色有短时间的隐身无敌效果，瞬步中可以按□键或△键对敌人发动攻击。

瞬间防御

在敌人攻击命中的同时按L1防御，就能使出瞬间防御。瞬间防御没有硬直时间，只有投技可以破解。防御气弹时能把气弹弹回给对方，防御近身攻击时不仅可以立即挥拳反击，还能削减对方的气力。不过和防御一样，这招无法防御来自背后的攻击。

追击

用吹飞攻击将敌人击飞时，按×键即可对其展开追击，还能配合左摇杆的左右两向使用，飞到敌人身后背击。

技能

前文提到，技能分为必杀技、究极技、觉醒技和回避动作四种。必杀技、究极技需要消耗技力才能使用，它们都能融入连段当中。究极技出手的速度基本偏慢，而且硬直时间较长，不过大部分都带有刚体状态，可以抵御一般的攻击，但此时对方也可以直接用超重击或破防攻击打断技能，使用时需谨慎；使用觉醒技有当前技力的要求，觉醒时不会消耗技力，部分觉醒技和角色的种族有关；回避动作都需要消耗3格气力，在被敌人攻击或围攻时用来解围。

战斗注意事项

使用的道具

玩家最多可以装备4种道具并在战斗中使用，但要注意这些道具在一场战斗中只能使用一次。另外，全体回复道具无法回复相同时间线以外的角色，也就是说只能回复同行的伙伴、主线剧情里的トランクス和自己的老师。

同时攻击

与对手同时发动攻击，会产生双方平手、技力迅速提升并弹开的情况，之后可以继续进行攻击。

防御

和敌人近身战斗时，先手防御的话可以给我方制造反击的机会。虽然防御能令受到的伤害大幅减少，但持续防御不但容易被破防，还会被敌人使用投技破解，有些招式还无法防御，所以要注意使用的时机。

瞬移的时机

很多时候，瞬移到敌人背后反而容易被回头一击继续连，导致浪费气力，其实回头一击只有在攻击收尾后才能放出，只要在敌人招式还没收尾前瞬移就能及时反击，这需要仔细观察对手的攻击动作才好掌握，实在无力的话，可以在敌人把自己打飞追击的时候瞬移，因为追击的动作硬直很大，根本来不及使出回头一击。

推荐技能

必杀技

デスビ–ム

出手快，可迅速进行三连射，每一发的伤害都很高。后期的专家任务中，有不少无法被近身攻击打中的BOSS，在同伴攻击它时，用这招就能高效率地将其解决，不仅如此，这招打巨猿也是一个伤害输出爆表的技能。

リク–ムキック

以超快的速度踢向敌人，普通攻击吹飞后接这招非常有效率，而且打中敌人后还有短暂的增加攻击力的效果。

连续エネルギ–弹

系统送的配招，在普通攻击吹飞之后连就能全中，在前期是个不错的输出技能。

プレッシャサイン

解锁ベジット（贝吉特）后就能在技能商店购买的防反技

能，释放期间被对手打中的话，就会瞬移到他后面使出强力踢击。一般在敌人瞬移到自己身后时使用（特别是追击动作时被瞬移，此时无法回头一击），用得熟练的话可以当做瞬间移动来用。攻击一直防御的敌人时，攻击的收尾部分也可以接这招骗对面反击。

マキシマムチャ–ジ

原地快速积攒技力最快的技能，在测验任务里就能获得，在任务出来之前也可以用其他同等效果的技能代替，作用无需多说了。

究极技

ジャイアントスト–ム

打完“那美克星乱战篇”就能在商店中购买的技能。在敌人脚下引发爆炸，强力的远程控爆技能，打后期AI的时候让队友上去吸引火力，自己在远处蓄力然后控爆是一个比较安逸的打法，运气好的时候还可以一炸带走多个敌人。

フルパワ–连续エネルギ–弹

初期系统送的技能，普通攻击的吹飞之后使用可以全中，是非常实用的技能。缺点就是使用持续时间过长，空放的能量弹没有追踪性。

ジャスティスコンビネ–ション

出手速度较快的打击系技能，能轻易融入平时的攻击连段中。

ウルトラファイティングボンバ–

打完“绝望的未来篇”就能在商店中购买的技能。范围极大而且伤害很高，前期一挑多的神技。不过出手速度较慢，打后期的任务很容易被敌人直接破防。

觉醒技

超ベジ–タ

气弹系强化最厉害的觉醒技，而且蓄力攻击还带瞬间移动效果，气弹流赛亚人的不二选择。

潜在能力解放

各个能力都增加的通用觉醒技，积攒技力的速度更快，不过觉醒需要500技力，启动比别的觉醒技慢些许。

任务篇

游戏的流程推进以做任务的方式进行，除了主线任务外，还有PQ和NPC给出的各种任务。一般任务只要完成给出的任务目标即可，除此之外还有一些特殊的任务，下面简单介绍一下任务中要注意的细节。

评价

每次任务结算时，会根据玩家在战斗中的表现和任务时间进行评分，评分等级由低到高为D→C→B→A→S→Z，不同的任务分数标准不同。

善用观察

有些场景里有可拾取的物品或者能够对话、挑战的NPC，打败NPC能获得不错的道具，这些内容都可以用观察状态轻易发觉。另外观察状态能够勘察所有角色的等级和剩余的体力，某些可以挑战的NPC最好用观察状态确定其等级后再去挑战。

营救队友&支援

当友方被打倒时，可以对其锁定，靠近他/她的话就能补充其复活槽并复活。相反，在玩家被打倒时也可以锁定附近的队友，按○键能对其进行支援。

传送门

某些关卡由多个区域组成，这些区域之间由传送门连接。传送时要先锁定传送门再按○键才能传送。传送门图标为绿色时，说明那个区域有敌人。

巨猿战

前期就会遇到的战斗，只有不断攻击把巨猿体力下方的耐力槽清零，才有机会对其造成伤害。对其尾巴使用投技能无视耐力直接给予伤害，不过投技过程中，其他角色无法对其造成伤害，建议在耐力槽即将回满时再对其使用投技。巨猿的耐力槽在清空后会缓缓回复，在此时它会陷入无法战斗的状态。

回收龙珠

前期就会遇到的任务，根据屏幕右下方的龙珠雷达找到龙珠，把它们带回时间机器处，按下R3键能够扩大雷达的搜索范围。一个人最多只能拿2颗龙珠，拿着龙珠时不能使用气弹和技能，攻击方式只能用脚踢，一旦被攻击，手上的龙珠就会掉落，所以在拿着龙珠时最好不要应战。

专家任务

前面提到，这类任务的BOSS血量非常高，而且在战斗中无法使用道具，单人作战会十分不利，所以在我方成员被打倒时要尽快救助。另外这些任务里还会触发一些特殊事件，下面列出这些事件并给出解决方案。

超大气弹：BOSS跳到空中使用巨大气弹，气弹落地会给全员造成大量伤害。需要不断地用气弹或技能给气弹积累伤害，把气弹推给BOSS，也可以跑到气弹面前消耗气力积累伤害（此时技力会迅速增加），若及时把气弹推回去，就能给BOSS造成极大的伤害。

离散攻击：被BOSS吹飞到其他区域，要打败这个区域的敌人才能回到BOSS的所在地，若此时其他队友还被困在异次元内，则可以破坏场景内的黑色岩石把他/她们解放出来。

洗脑：BOSS突然对自己附近的人施展洗脑光波，被光波命中的角色在一定时间后会陷入洗脑状态，与我方为敌，在洗脑成功前给其一拳即可解除洗脑，陷入洗脑状态的话，要将其打败才能把他/她解救。若自己被洗脑，只需要打败幻象里的自己即可解除洗脑。

主线流程

强袭拉蒂兹篇

能够自由行动后，和主线任务相关的角色分别对话完毕，即可在时空之家门口接受以下任务。完成该篇章的任务后开启商店区域和任务区域的功能。前往任务区域接受第一个PQ后进入下个篇章。

任务名	バトルの心得
胜利条件	完成所有课题
失败条件	放弃教学
攻略	
可以进入主线任务时，和时之界王神对话就能进入该教学任务，基本没什么难度。	

任务名	新人タイムパトロ－ル队员参上!
胜利条件	打败ラディッツ
失败条件	自己的体力变成0
攻略	
和老界王神对话即可开始该任务。由于这场有NPC帮忙，会显得简单很多。	

赛亚人的威胁篇

虽然本篇的敌人的体力都很高，但由于AI强度低，所以只要能抓到起手基本就可以连一套，让NPC吸引火力自己再从背后偷袭是非常好用的办法。完成本篇后解锁种族区域和对应的任务，通过传送NPC前往各地与指定对话后，找到时之界王神对话开启下个篇章。

任务名	地球を守れ！サイヤ人との全面対決
胜利条件	把ナッパ的体力削减到一定程度以下
失败条件	自己的体力变成0
攻略	
这场有多个NPC帮忙，基本没什么难度。	

任务名	もうひとりのサイヤ人 タ－レス！！
胜利条件	把タ－レス的体力削减到一定程度以下
失败条件	自己的体力变成0
攻略	
本场战斗会和孙悟空共斗，难度不大。可以让NPC吸引敌人的火力，自己趁势背后偷袭或打断目标的攻击。	

任务名	サイヤ人の猛威！限界を超えた斗い
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	自己的体力变成0
攻略	
玩家和孙悟空要同时面对两个敌人，由于ナッパ会一直针对玩家打，而ベジ－タ只会对着孙悟空打，所以最好先对付ナッパ再对付ベジ－タ。	

任务名	战斗力10倍×2！？大猿大变身
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	自己的体力变成0
攻略	
第一场巨猿战，队友只有孙悟空一个，敌人的防御力和体力都很多，必定是场持久战。必须按照剧情指示先对付体力较少的大猿ナッパ（否则另一只打不死），注意巨猿回复耐力后有一个波及身边的怒吼，战斗时最好拉远距离用蓄力气弹消耗巨猿的耐力，然后再用必杀技或究极技迅速轰炸将其打败。如果有连续气弹的话效果更佳。把第二只巨猿的体力削减到一定程度后会出现NPC助阵，战斗会更加轻松。	

那美克星乱战篇

本篇基本没什么难度，完成后开启联机系统。

任务名	フリ－ザの側近・ザ－ボンとドドリア
胜利条件	把ザ－ボン的体力削减到一定以下
失败条件	自己的体力变成0
攻略	
开场先牵制ドドリア，他很快就会退场，然后对着ザ－ボン攻击即可完成任务。	

任务名	悪のナック星人・スラッグ登场！！
胜利条件	把スラッグ的体力削减到一定以下
失败条件	自己的体力变成0
攻略	
第一个单挑战斗，不过敌人的AI强度低，只要连段数不高的话基本不会用瞬间移动，因此对准目标用轻攻击猛抽即可。	

任务名	ベジ－タ危うし！追迹者ドドリア
胜利条件	打败ドドリア
失败条件	自己的体力变成0
攻略	
这场战斗有NPC帮忙，基本没什么难度。	

冲突・基纽特战队篇

任务名	みんなそろって！？ギニュ－特战队
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	自己的体力变成0
攻略	
本任务虽然要面对两个敌人，但有3个NPC助阵，因此只要专心把敌人一个个打败即可。	

任务名	悟空登场！忍びよる悪のたくらみ
胜利条件	打败1个敌人
失败条件	自己的体力变成0
攻略	战斗开始后有大量对话，要面对的两个敌人是没办法直接打败的，把其中一人的体力削减到一定程度后他们都会黑化，之后只要打败其中一人即可完成任务。不过任务里的同伴NPC较弱，很容易被敌人干掉，最好速战速决。

任务名	オレの体を返せ！トランクスの失态
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	自己的体力变成0
攻略	战斗开始后不久我方出现增援，把敌人全灭之后触发悟空和ギニュ–的身体互换的剧情，之后要重新打败ギニュ– 和前来支援的タ–レス才能完成任务。

宇宙帝王篇

此篇的敌人AI提升，会使用瞬间移动躲开玩家的攻击，要练好回身一击的操作，或者强化时以气力为主，让自己的瞬移机会多于对方，方便反击。完成该篇章后，允许在据点使用舞空术，从此浮游板就成为了摆设。

任务名	时间を稼げ！ネイル决死の战い
胜利条件	把フリ–ザ的体力削减到一定以下或经过一定时间
失败条件	自己或ネイル的体力变成0
攻略	哪怕一开始就把目标的体力削减到最低，但剧情对话不结束的话也无法继续。

任务名	悪の野望！タ–レスとスラッグ
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	自己的体力变成0
攻略	两个敌人在剧情对话结束之前无法被打败，在把一个敌人的血量削减至最低后立即对付另一个敌人，这样能加快战斗效率。打败所有敌人之后触发剧情，然后要再次和他们交战。第二场战斗开始时只有玩家孤身一人，剧情对话结束后有同伴加入战斗。不过AI的攻击欲望并不算强，即使面对两名敌人也可以安心地对一个敌人输出，但近身攻击时要小心敌人的回避动作。

任务名	恐怖！！宇宙帝王・フリ–ザ
胜利条件	把フリ–ザ的体力削减到一定以下
失败条件	自己的体力变成0
攻略	在剧情对话结束、ベジ–タ被打败前无法继续削减BOSS的体力，触发剧情之后要暂时和BOSS单挑，然后悟空赶到形成2V1的局面。再次把BOSS的体力削减到一定程度，悟空开始使用元气弹，此时要玩家和BOSS单挑，继续削减BOSS体力直至触发剧情后任务完成。

任务名	怒りの孙悟空！超サイヤ人の目觉め
胜利条件	把フリ–ザ的体力削减到一定以下
失败条件	自己的体力变成0
攻略	战斗很简单，只要注意BOSS的回避动作即可。

任务名	最终决战！消えゆく星と2人の帝王
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	自己的体力变成0
攻略	主线任务里比较难的一关，AI经常使用瞬间移动，而且攻击力很高，如果没练好回头一击或者气力不足的话很容易被压制，更麻烦的是两个BOSS的体力被削减到一定程度后会同时变成第二形态，变身时体力将重新计算，而且上限值大幅提高。体力和气力不足的玩家打起来会非常吃力，建议装备足够的回复道具再来挑战。

绝望的未来篇

注：在与界王神对话时，不选择“トランクスを探す”的话会直接进入激斗人造人篇，完成之后才会进行该篇章。

任务名	绝望への反抗！未来の超战士孙悟饭
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	自己或孙悟饭的体力变成0
攻略	打完人造人间16号之后ミラ出现，之后我方有增援加入，把敌人的体力削减到极低的时候任务完成。

完成以上任务之后与老界王神对话即可进行以下任务。

任务名	守り抜け！最后の战士・トランクス
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	自己或トランクス的体力变成0
攻略	虽然敌人的体力很高，但是防御力低，能够轻易打败。打败第一个敌人后乱入第二个敌人，呈现2V2的局势，把他们全部干掉即可。

激战・生化人篇

任务名	涡巻く策略！人造人间セル登场
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	自己的体力变成0
攻略	开始后只要把人造人间17号的体力削减一点点，就会出现乱入剧情，人造人间18号加入我方对抗17号和セル。把セル的体力削减到一定程度后我方有增援乱入，与玩家形成2V1的局面，总的来说并不难打。

完成以上任务后找トランクス对话即可触发以下任务。

任务名	激战！暗黑魔界の最强战士・ミラ
胜利条件	把ミラ的体力削减到一定以下或经过一定时间
失败条件	自己的体力变成0
攻略	本场战斗有NPC支援，难度不高，只要坚持到触发悟空让悟饭上场的对话即可完成任务。

任务名	目觉めよ孙悟饭 秘めた力を解き放て
胜利条件	打败6个セルジュニア
失败条件	自己的体力变成0
攻略	在剧情对话结束前无法打败第四个敌人，剧情过后要和悟饭2V4，其中セル是无法被打败的，玩家只需要负责对付三个小喽罗即可。

任务名	复活！！100亿パワ–の战士たち
胜利条件	打败30个メラルクウラ
失败条件	自己的体力变成0
攻略	任务要求的目标基本一套连续技就能干掉，打完一开始的8个后，主人公会独身前往异次元同时挑战多个杂兵，打败10个敌人之后トランクス就会赶来帮忙，之后只要清理剩余的杂兵即可。

任务名	悟空から悟饭へ…最后のかめはめ波
胜利条件	打败セル
失败条件	自己的体力变成0
攻略	除了目标的体力较高外就没什么威胁，把其体力削减到极低的时候会发生剧情杀。

完成以上两个篇章后在据点内开启专家任务，解决两个专家任务之后才能在时空之家里继续推进主线。

决战・魔人普乌篇

任务名	邪魔をするな！！命を赌した战い
胜利条件	把魔人ブウ的体力削减到一定以下
失败条件	自己的体力变成0
攻略	战斗开始没多久孙悟空就会被击败，同时魔人ブウ出现，破坏王子ベジ–タ变为我方。玩家要面对比较难打的ブロリ–（魔人ブウ出现后才能把他打败），他的攻击力较高，不过攻击速度略慢，攻击时只要先手一般来说就不会吃亏，之后只要注意他的瞬间移动即可。另外注意，场地里倒下的孙悟空是无法救助的，不要为他浪费时间。

完成以上任务后找トランクス对话即可触发以下任务。

任务名	おかしにするぞ！袭い来る魔人ブウ
胜利条件	打败魔人ブウ或经过一定时间
失败条件	自己的体力变成0
攻略	本场战斗是3V1的局面，没什么难度，坚持到出现分体剧情即可。

任务名	ワシの力じゃ～！新生悟饭・参上
胜利条件	把魔人ブウ的体力削减到一定以下 打败乱入的敌人
失败条件	自己的体力变成0
攻略	开始轻松达到第一个条件之后ブロリ–乱入，把他打败之后出现剧情对话，之后任务完成。ブロリ–的AI比上次更强，会时不时使用瞬间防御再反击，最好准备好足够的回复道具。

任务名	地狱よりの使者・ジャネンバ！！
胜利条件	打败ジャネンバ
失败条件	自己的体力变成0
攻略	
战斗开始后没多久我方出现增援，之后把目标打至残血出现剧情杀。	

完成以上任务后找老界王神对话，需要集齐15个TP奖章才能继续触发以下任务。

任务名	ついに决着！宇宙をかけた顶上决战
胜利条件	把魔人ブウ的体力削减到一定以下
失败条件	自己或孙悟空的体力变成0
攻略	
和目标战斗时要注意其瞬间移动的时机，否则很容易被其较高的攻击力压制速杀，把其体力削减到极低的时候会触发对话剧情，之后剧情杀。	

愤怒的破坏神篇

完成上一个任务后选择继续（次へ）就能直接挑战该篇章的任务。从该篇章开始，所有敌人都会经常使用瞬间移动回避攻击，强化能力时最好以气力为主，增加自己的瞬间移动次数以方便活命。

任务名	决着を急げ！破坏神の御前试合！？
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	自己的体力变成0
攻略	
击败第一个敌人后ミラ出现，将他击败才能完成任务，建议准备好回复道具。	

任务名	プリンのうらみ！破坏神の大暴れ
胜利条件	打倒破坏神ビルス
失败条件	自己的体力变成0
攻略	
BOSS的体力和攻击力都非常高，普通连段之后会追加把我方气力归零的必杀技（较难打中），之后很容易被BOSS连击，要准备好回复道具。战斗时有ウイス作为同伴，不过没太大作用，所以此战斗比较考验玩家的技术。	

复活的帝王篇

任务名	恐怖の帝王·复活！袭来フリ–ザ军
胜利条件	打败15个フリ–ザ军的士兵 把フリ–ザ的体力削减到一定以下
失败条件	自己的体力变成0
攻略	
战斗注定是场持久战，首先因为敌人数量较多，15个敌人不怎么好对付，打完之后还要打フリ–ザ的第一形态，最好先准备好回复道具以防万一。	

任务名	宿敌！复晢のゴ–ルデンフリ–ザ
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	自己的体力变成0
攻略	
把BOSS的体力削减到一定程度后敌方出现增援，形成3V2的局势，我方两个NPC会集中对付フリ–ザ，玩家只要先集中精力击败乱入敌人再去打败弗力札即可。	

任务名	死斗再び！归ってきた最凶兄弟
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	自己的体力变成0
攻略	
我方两个NPC会各自负责一个敌人，很少发生被围攻的情况，可以放心把敌人逐个击败。	

完成任务之后找ウイス对话进行以下任务。

任务名	修行！ウイスの气まぐれレッスンだ
胜利条件	打败ウイス
失败条件	自己的体力变成0
攻略	
虽然有同伴NPC，但没有太大的作用。BOSS的体力很高而且很擅长瞬移和瞬间防御等进阶技巧，注定是场持久战，最好准备回复道具，接下来就是技术的问题了，盯准BOSS的气力槽发动回头一击是战斗的重点。	

戴假面的赛亚人篇

完成以上篇章之后，与トランクス对话触发以下任务。

任务名	仮面の男！バ–ダック夺还作战
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	自己的体力变成0
攻略	
把第一个敌人的体力削减到一定程度后敌方出现增援，建议先把残血的第一个敌人干掉后再来处理乱入的ミラ。	

任务名	トワの奥の手 操られた英雄との战い
胜利条件	打败英雄
失败条件	自己的体力变成0
攻略	
因为有同伴NPC，所以任务比较简单。トワ的伤害不高，干扰性也不算强，对技术有把握的玩家可以直接对英雄出手，将其击败即可完成任务。	

魔界的战士篇

完成以上篇章之后，要先把自己种族据点里的特别任务完成，拿到种族限定的觉醒技后才能进入本篇章。

任务名	守れ神龙！消された历史を取り戻せ
胜利条件	打败トワ
失败条件	自己的体力变成0
攻略	
BOSS除了会瞬移外并不强，中途还有我方增援，能轻易搞定。	

任务名	最后の超决战！历史をかけた战い
胜利条件	打败ミラ
失败条件	自己的体力变成0
攻略	
BOSS有三个阶段，第一阶段把其体力削减到一定程度并等待剧情对话过后，他就会进入第二阶段，该阶段有NPC帮忙可以轻松打过。打败第二阶段有一段剧情，BOSS变为最终形态，但此时SSGSS孙悟空前来支援，形成2V1的局势。最终形态BOSS的两个必杀技都非常强力，一个会让其隐身并在玩家的所在位置产生连续攻击，此时最好用防御挡过去，还有一招会在其身边无差别地放出无视防御的大型气弹，被打中立即陷入破防状态，看到后要立即远离。NPC同伴的实力较强，不会轻易被打败，好好利用种族觉醒技的特点，要获胜的难度并不大。	

需要隐藏的历史篇

要进入本篇章，要先把5个种族区域的专属任务完成，集齐5个时空蛋才能找界王神触发任务。

任务名	历史の狭间で…サイヤ人の夸り！
胜利条件	打败ミラ
失败条件	バ–ダック的体力变成0
攻略	
玩家要操作バ–ダック战斗，バ–ダック初始的战斗能力极弱，随着剧情对话的推进，他会逐渐变成超级赛亚人1、2、3形态，同时技力和气力的上限值也随之提升，不过体力不会回复。在其变身到最终形态前是不会被打倒的，在这之前要尽量削减对方的体力，在变成超级赛亚人2之后最好使用回复道具补充一下体力，以免一变成3阶段就被打倒。	

任务名	觉悟のトランクス 愿いが生んだ历史
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	孙悟饭的体力变成0
攻略	
玩家要操作孙悟饭战斗，因为有NPC支援，所以战斗不算难打。	

种族区域任务

胶囊公司

任务名	ベジ—タと组み手！（初级）
胜利条件	打败ベジ—タ
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
和30级的ベジ—タ战斗，对方AI一般，没什么难度。	

任务名	ベジ—タと组み手！（中级）
胜利条件	打败ベジ—タ
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
本任务40级才能解锁，同样是和ベジ—タ战斗。	

任务名	ベジ—タと组み手！（上级）
胜利条件	打败ベジ—タ
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
本任务50级才能解锁，同样是和ベジ—タ战斗。	

任务名	サイヤ人觉醒
胜利条件	打败孙悟空和ベジ—タ
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
Lv35以上并完成任务“ベジ—タと组み手！（中级）”后开启的种族觉醒任务，在剧情对话过后，技能列表仅剩一个变身技能，同时AI的强度大幅下降，变身把敌人统统打倒即可。完成后习得觉醒技“超サイヤ人”。	

任务名	ベジ—タと决斗
胜利条件	打败SSGSSベジ—タ
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
Lv60以上解锁的种族觉醒任务，在剧情对话过后，技能列表仅剩一个变身技能，同时AI的强度大幅下降，变身把敌人统统打倒即可。完成后习得觉醒技“超ベジ—タ”。	

撒旦的家

任务名	ヒ—ロ—の资质
胜利条件	打败グレ—トサイヤマン1号、2号
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束 ジャコ的体力在50%以下
攻略	
グレ—トサイヤマン1号比较强，建议一开始先对付他，比较弱的2号就先交给ジャコ拉仇恨，之后再来对付。	

任务名	部品を求めて悪党成敗！
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
本场战斗一共要解决5个敌人，不过他们会依次以2个、2个、1个的形式登场，我方的人数占尽了优势，基本没难度。	

任务名	ヒ—ロ—VSパトロ—ラ—
胜利条件	打败所有巡逻员
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
简单的3V3任务，AI不强，可以很快解决。	

任务名	巨悪！怪人祭り！？
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
开始时打败6个杂兵，接着会出现单个没什么难度的セル，将其打败之后魔人ブウ（悪）出现，战斗时很容易被他的瞬间移动避开攻击，练好回头一击非常必要，实在不行就拉远距离让NPC迎战，自己在后面放波即可。	

任务名	ヒ—ロ—参上！ピンチを救え！
胜利条件	让被打倒的人复活
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
救援任务，同伴NPC很容易被干掉并退场，这样玩家就要同时面对两个敌人，最好自己去应战，让NPC去救援。	

任务名	正义のための…ガラクタ集め？
胜利条件	集齐目标道具
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束 パン的体力变成0
攻略	
我方有NPC帮忙拖住敌人，玩家只要趁机会观察并收集所有道具即可，当然要Z评价的话，把三个敌人全清才比较容易获得。	

任务名	地球人觉醒
胜利条件	打败グレ—トサイヤマン1号、2号
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
Lv35以上并完成任务“ヒ—ロ—VSパトロ—ラ—”后开启的种族觉醒任务，开始后不久得到觉醒技“如意棒マスタ—”，之后打败AI超低的几个敌人即可。	

大长老的家

由于这里的任务都是难度不高的收集龙珠任务，所以只放出觉醒任务的内容。

任务名	ナメック星人觉醒
胜利条件	打败ピッコロ和ネイル
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
Lv35以上并完成任务“ナメック防卫战！其の三”后开启的种族觉醒任务，开始后不久得到觉醒技“巨大化”，之后打败AI超低的几个敌人即可。	

魔人普乌的家

任务名	魔人の觉醒
胜利条件	打败魔人ブウ
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
Lv35以上并让魔人ブウ生成3个小魔人后开启的种族觉醒任务，开始后不久得到觉醒技“纯粹化”，之后打败AI超低的几个敌人即可。	

弗力札的宇宙船

任务名	フリ—ザ入队试验！
胜利条件	3分钟内打败6个敌人
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
非常简单的任务，打完一开始的3个敌人后，去船的另一边即可找到剩余的3人。	

任务名	パワフル！ドドリアさま
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束 ドドリア的体力变成0
攻略	
在飞船内的ドドリア处接受。本任务非常简单，猛抽敌人即可。接受该任务后无法接受任务“ビュ—ティ—！ザ—ボンさま”。	

任务名	ビュ—ティ—！ザ—ボンさま
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束 ザ—ボン的体力变成0
攻略	
在飞船内的ザ—ボン处接受。本任务非常简单，猛抽敌人即可。接受该任务后无法接受任务“パワフル！ドドリアさま”。	

任务名	トゲトゲ头に嫌気がさして…
胜利条件	打败ドドリア
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
完成任务“パワフル！ドドリアさま”后开启。同样是很简单的任务，让NPC牵制其他杂兵，自己直接把目标打败即可完成任务。	

任务名	ナルシストはもうたくさん！
胜利条件	打败ザ—ボン
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
完成任务“ビュ—ティ—！ザ—ボンさま”后开启。同样是很简单的任务，让NPC牵制其他杂兵，自己直接把目标打败即可完成任务。	

任务名	ギニュ－特战队入队试验！
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
敌人以2个、2个、1个的形式参战，虽然我方只有玩家一人，但敌人的攻击欲望不高，逐一击败即可，但要注意本任务只有4分钟的时间。	

任务名	队长を超えろ！期待の大战士！
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
敌人的分布和上个任务一致，不过这次我方有两个NPC支援，可以安心把敌人逐个打倒。	

任务名	傲慢な兄よ
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束 フリ－ザ的体力变成0
攻略	
在飞船内的フリ－ザ处接受，接受该任务后无法接受后面与クウラ对战的任务。任务要点同上。	

任务名	愚かな弟よ
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束 クウラ的体力变成0
攻略	
在飞船内的クウラ处接受，接受该任务后无法接受后面与フリ－ザ对战的任务。本战斗我方有1个同伴，务必要时刻注意友军的体力。	

任务名	帝王の力
胜利条件	打败フリ－ザ
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
任务内容十分简单，只要打败对手即可。	

任务名	帝王の力
胜利条件	打败クウラ
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
任务内容十分简单，只要打败对手即可。	

任务名	帝王の力 その2
胜利条件	打败フリ－ザ
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
内容同上，击败敌人即可。	

任务名	帝王の力 その2
胜利条件	打败クウラ
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
内容同上，击败敌人即可。	

任务名	帝王の力 その3
胜利条件	打败フリ－ザ
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
内容同上，击败敌人即可。	

任务名	帝王の力 その3
胜利条件	打败クウラ
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
内容同上，击败敌人即可。	

任务名	帝王の力 その4
胜利条件	打败フリ－ザ
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
内容同上，击败敌人即可。	

任务名	帝王の力 その4
胜利条件	打败クウラ
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
内容同上，击败敌人即可。	

任务名	决战！宇宙最强のフリ－ザ
胜利条件	打败フリ－ザ
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
内容同上，击败敌人即可。	

任务名	决战！宇宙最强のクウラ
胜利条件	打败クウラ
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
内容同上，击败敌人即可。	

任务名	フリ－ザ族の觉醒
胜利条件	打败魔人ブウ
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
Lv48以上并完成任务“决战！宇宙最强のフリ－ザ”后开启的种族觉醒任务，开始后不久得到觉醒技“ゴ－ルデン化”，之后打败AI超低的几个敌人即可。	

专家任务

任务名	エキスパ－トミッションチュ－トリアル1
胜利条件	打败大猿ナッパ
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
训练任务，按照指示做即可完成。	

任务名	エキスパ－トミッションチュ－トリアル2
胜利条件	打败タ－レス
失败条件	自己的体力变成0 任务时间结束
攻略	
训练任务，按照指示做即可完成。	

任务名	恐怖！暴走大猿の急袭
胜利条件	打败大猿ナッパ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
攻略	
除了会放超大气弹外，该BOSS和以往的巨猿敌人没什么两样，照旧对付即可。	

任务名	侵略！恶の超ナメック星人
胜利条件	打败スラッグ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束 我方全员被洗脑
攻略	
打BOSS的战斗比较简单，只要能及时救出被洗脑的同伴的话就没有什么难度。	

任务名	宇宙の暴君
胜利条件	打败タ－レス
失败条件	与BOSS战斗的我方全员的体力变成0，其他成员尚未突破异次元 任务时间结束
攻略	
该BOSS会使用离散攻击，不过异次元的敌人非常弱，没有太大威胁。	

任务名	绝望の渊
胜利条件	打败大猿ベジ－タ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束 我方全员被洗脑
攻略	
战斗时最好远离BOSS，用远距离招式解决，这样可以避免被洗脑。同伴被洗脑的时候记得要立即冲上去解除。	

任务名	ビッグゲテスタ－からの逆袭者
胜利条件	打败メタルクウラ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
攻略	
BOSS被削减一部分体力之后会黑化，此时伤害下降。任务给的时间非常少，不过削减掉BOSS的体力时，某个传送门会开启，通过它能到达异次元，这里会反复出现一个很弱的BOSS，打败他就能增加任务时间，具体想刷多少时间全看玩家自己了。	

任务名	最凶の人造人间
胜利条件	打败セル
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束 我方全员被洗脑
攻略	
任务的性质和上个任务一样，在异次元打败极弱的セルジュニア就能增加时间，不过这次的BOSS增加了洗脑技能，战斗时要注意距离。	

任务名	纯粋な最恐魔人
胜利条件	打败魔人ブウ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束 我方全员被洗脑
攻略	
BOSS在战斗中途会黑化，而且洗脑攻击比较频繁，建议远距离放波，方便拯救被洗脑的同伴。	

任务名	帝王の超真化！
胜利条件	打败ゴ－ルデンフリ－ザ
失败条件	与BOSS战斗的我方全员的体力变成0，其他成员尚未突破异次元 任务时间结束
攻略	
BOSS依旧会黑化，体力较低时会触发几次离散攻击。	

任务名	ドラゴンボ－ルから生まれ恶魔
胜利条件	打败超一星龙
失败条件	与BOSS战斗的我方全员的体力变成0，其他成员尚未突破异次元 任务时间结束
攻略	
BOSS一开始就是黑化状态，能闪躲所有近身攻击，最好装备易命中的远距离技能战斗。BOSS有一招对我方全体使出追踪空气刃的招式，看到他被旋风缠绕的时候要立即面对他防御，否则很容易被连续空气刃直接秒杀。另外BOSS几乎每被削减一条体力就会触发一次离散攻击，面对异次元的敌人一定要速战速决，否则时间根本不够用。	

任务名	孤高の超战士袭来！
胜利条件	打败大猿バ－ダック
失败条件	与BOSS战斗的我方全员的体力变成0，其他成员尚未突破异次元 任务时间结束
攻略	
建议选择SSGSSベジ－タ来战斗，其必杀技ビッグバンアタック（R2+□）能迅速削减巨猿的耐力，然后再立即用究极技即可瞬间削减将近一条的体力，不过要注意，该BOSS起身之后会在我方全员的所在位置连续使用空气斩，使用前场地周围闪烁着紫光，看到之后要立即面对BOSS防御。BOSS也会频繁使用离散攻击，面对异次元的敌人也千万不要手软。	

任务名	混じりあう战いの历史
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束 我方全员被洗脑
攻略	
比之前的任务都稍显简单，玩家要对付4个敌人（随机）。第一个敌人没什么难度，第二、三、四个敌人都是黑化状态，能使用超大气弹，另外第二第三个会洗脑，第四个敌人能够躲开近身攻击。	

任务名	大きな猿には大きな气弹
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	与BOSS战斗的我方全员的体力变成0，其他成员尚未突破异次元 任务时间结束
攻略	
要连续对付4个巨猿，还是推荐用SSGSSベジ–タ。第四个巨猿在最后关头会使用离散攻击，除此之外每当他回复耐力槽时有很大几率使用空气斩，记得及时停下攻击进行防御。	

任务名	极限の悪意…！！
胜利条件	打败所有敌人
失败条件	与BOSS战斗的我方全员的体力变成0，其他成员尚未突破异次元 任务时间结束
攻略	
非常困难的任务，首先要连续对付4个免疫近身普通攻击的黑化敌人，最后再打ミラ的最终形态（也免疫普通攻击）。还是要用远程攻击才能有效给BOSS造成伤害，建议配招：デスビ–ム（气弹系必杀技）+奋起（其他系必杀技）+マキシマムチャ–ジ（其他系必杀技）+パニッシャ–ガ–ド（回避动作）。前面三个推荐技能分别在フリ–ザ、クリリン和学校的测验机器人处习得，最后一招在技能商店购买。デスビ–ム能够三连射，看准BOSS的攻击时机使用，能给BOSS极大的伤害。	

任务名	神の领域の力 ベジ–タ
胜利条件	打败SSGSSベジ–タ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
攻略	
这里的BOSS每隔一段时间就会回复微量体力，总体力值非常高，不过他不像之前的黑化敌人那样能免疫普通攻击，也不会使用超大气弹、离散攻击、洗脑这类攻击，即便任务时间仅有短短5分钟，只要全员冲上去群殴也足以把他搞定了。	

任务名	神の领域の力 孙悟空
胜利条件	打败SSGSS孙悟空
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
攻略	
任务一开始只有短短1分30秒的限制时间，只要给予目标足够的伤害就能增加些许时间，和同伴一起群殴目标吧！和AI共斗的时候，他们总是把BOSS打飞，而且BOSS经常防御，十分拖节奏，这个时候无法防御的必杀技“大气圆斩”和究极技“瞬间移动かめはめ波（瞬移龟派气功）”就十分有用了。建议觉醒技设置“潜在能力开放”，令技力积攒速度加快，必杀技设置一个积攒技力的技能“マキシマムチャ–ジ”，战斗时只要在旁边蓄力放大招，让NPC拖住BOSS，基本就可以轻易把BOSS干掉了。	

平行任务

说明：后期平行任务里的敌人都非常强，建议把主线通关之后再来进行。隐藏PQ只要完成其前面数字编号的任务就会出现，据点里大部分的事件任务也属于平行任务（第一次进行时无法选人），所以这里不列出隐藏PQ的解锁条件。

难度★1

No.1	タイムパトロ–ル队员として
胜利条件	完成老界王神的试练 打败所有栽培マン 打败ヤムチャ和天津饭
失败条件	我方全员的体力变成0
任务报酬	120 Z 道具：ゲンキ・カプセルS
任务要点	无

No.2	交涉成立！？サイヤ兄弟
胜利条件	打败孙悟空、ピッコロ、ラディッツ 最后打败ラディッツ 打败孙悟饭（幼年期）
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	140 Z 道具：パワ–・カプセルS 超魂：筋斗云–––つ！！！ 服装：败れた孙悟空の亀仙流道着 技能：气合烈斩
任务要点	无

No.3	[真]天下一武道会タッグマッチ
胜利条件	打败ヤムチャ、クリリン、天津饭 5分钟以内完成任务 打败ピッコロ、孙悟空
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	200 Z 服装：魔族服（ピッコロマント付き） 饰品：ピッコロのタ–バン 技能：太阳拳
任务要点	无

No.4	[真]サイヤ人袭来に备えろ！
胜利条件	打败孙悟饭、ピッコロ 5分钟以内完成任务 打败复活的孙悟空和ピッコロ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	250 Z 服装：魔族服（孙悟饭 幼年期）；孙悟空の亀仙流道着 技能：怪光线
任务要点	无

No.5	[真]サイヤ人の血
胜利条件	打败孙悟空、ピッコロ 保持ラディッツ的体力在50%以上 打败复活的孙悟饭和孙悟空
失败条件	我方全员的体力变成0 ラディッツ被打败 任务时间结束
任务报酬	270 Z 饰品：四星球の帽子 道具：ゲンキ・カプセルS 超魂：きさまの最期がみえてきたな！ 技能：かめはめ波
任务要点	无

No.6	[真]栽培マンの复誓
胜利条件	打败所有敌人 5分钟以内完成任务 打败ナッパ和栽培マン
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	300 Z 超魂：ふう…おどかしやがって…！ 技能：メテオストライク
任务要点	无

难度★2

No.7	[真]强袭サイヤ战队
胜利条件	打败ラディッツ、ナッパ、ベジ–タ 不被栽培マン逃走的情况下完成任务 打败所有复活的赛亚人
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	350 Z 超魂：ギャウ！！！ 技能：シャインショット
任务要点	无

No.8	[真]地球を袭击せよ
胜利条件	打败孙悟空 保证ナッパ存活 打败复活的孙悟空
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	400 Z 道具：ゲンキ・カプセルS 服装：孙悟空の亀仙人流道着（界王） 技能：界王拳
任务要点	无

No.9	サイヤ人の王は谁だ？
胜利条件	打败ナッパ 保持ベジ–タ的体力在50%以上 打败大猿ナッパ
失败条件	我方全员的体力变成0 ベジ–タ的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	410 Z 饰品：饺子の帽子（襟付き） 技能：メテオブロ–
任务要点	无

No.10	生き残ったサイヤ人
胜利条件	打败所有敌人 5分钟以内完成任务 打败ピッコロ、孙悟饭
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	420 Z 技能：强韧魔壁；怒涛激突弹
任务要点	无

No.11	[真]弾けて混ざれっ！
胜利条件	打败大猿ベジ–タ 10分钟以内完成任务 打败修炼中的时空巡逻员
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	430 Z 道具：Mr.ドクト–ルS 技能：地球爆砕ギャリック炮
任务要点	无

No.12	大猿战线
胜利条件	打败大猿ベジ–タ、ドドリア、ザ–ボン 最后打败大猿ベジ–タ 把タ–レス的体力削减至50%
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	440 Z 服装：战斗服（タ–レス） 超魂：あ…あのヤロ––ツ！！！；少しは效いたぜぇ…… 技能：メテオラッシュ
任务要点	无

No.13	[真]ナメック星のドラゴンボ–ル
胜利条件	回收3颗龙珠 在打败グルド的情况下完成任务 回收7颗龙珠
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	460 Z 服装：战斗服（ギニュ–特战队・黑） 技能：ファイティングポ–ズC；サイコエスケ–プ
任务要点	无

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

No.14	[真]サイヤ人の夸り
胜利条件	打败孙悟空 保持ベジ－タ的体力在50%以上 打败复活的孙悟空和孙悟饭
失败条件	我方全员的体力变成0 ベジ－タ的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	480 Z 服装：孙悟空の亀仙人流道着（悟） 技能：界王拳かめはめ波
任务要点	无

No.15	特战夺取！ドラゴンボ－ル
胜利条件	回收3颗龙珠 在打败リク－ム、バ－タ、グルド的情况下完成任务 回收7颗龙珠
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	510 Z 服装：野球ウエア（CC） 技能：ホルスタインショック；スピニングブレ－ド；ファイティングポ－ズD
任务要点	无

No.16	[真]フリ－ザ一味を倒せ！！
胜利条件	打败所有フリ－ザ的手下 在10钟以内完成任务 打败ギニュ－、バ－タ、ジ－ス
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	530 Z 服装：ニンジャス－ツ（CC） 技能：特战队スペシャルコンボ；ファイティングポ－ズB
任务要点	无

难度★3

No.17	ギニュ－と果实
胜利条件	打败所有敌人 10分钟以内完成任务 打败ベジ－タ、タ－レス
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	550 Z 技能：リク－ムイレイザ－ガン；マッハキック；ファイティングポ－ズJ
任务要点	无

No.18	[真]特战队入队试验
胜利条件	打败バ－タ、ジ－ス、リク－ム 保持グルド的体力在50%以上 打败ギニュ－和复活的ジ－ス、リク－ム
失败条件	我方全员的体力变成0 グルド的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	660 Z 道具：合成用小型カプセル 技能：タイムコントロ－ル；マッハダッシュ
任务要点	无

No.19	[真]激斗！ギニュ－特战队
胜利条件	打败特战队 5分钟以内完成任务 打败フリ－ザ和复活的ギニュ－
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	770 Z 技能：マッハパンチ；ファイティングポ－ズE
任务要点	无

No.20	出てこい！フリ－ザ！
胜利条件	打败20个フリ－ザ的手下 保持剩余时间在10分钟以上 打败フリ－ザ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	780 Z 道具：ゲンキの欠片；合成用小型カプセル 技能：ミスティックフラッシュ
任务要点	无

No.21	[真]共斗三种族
胜利条件	打败クリリン、ピッコロ、ベジ－タ 5分钟以内完成任务 打败フリ－ザ和复活的所有敌人
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	800 Z 服装：战斗服クリリン 道具：合成用小型カプセル 超魂：オレが宇宙一なんだ…！！ 技能：魔翔硬爬斩
任务要点	无

No.22	乱战！ドラゴンボ－ル
胜利条件	回收3颗龙珠 在打败所有敌人的情况下完成任务 回收7颗龙珠
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	900 Z 服装：战斗服（フリ－ザ编ベジ－タ） 道具：ゲンキ・カプセルS；合成用小型カプセル 超魂：皆杀しだぁ－－つ！！ 技能：エネルギ－ショット
任务要点	无

No.23	[真]ナメック星崩坏
胜利条件	打败フリ－ザ 3分钟以内完成任务 打败修炼中的时空巡逻员
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	950 Z 道具：ゲンキ・カプセルS；ジワジュワゲンキ・カプセルS 技能：デススラッシュ
任务要点	无

No.24	[真]超サイヤ传说
胜利条件	打败フリ－ザ 3分钟以内完成任务 打败修炼中的时空巡逻员
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	1000 Z 道具：合成用小型カプセル 技能：ダブルデススライサ－
任务要点	无

No.25	帝王の兄
胜利条件	打败クウラ 5分钟以内完成任务 打败メタルクウラ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	1100 Z 饰品：孙悟空のウィッグ 道具：合成用小型カプセル 技能：气合爆发
任务要点	无

No.26	强大！兄弟！大激突！
胜利条件	打败孙悟空 5分钟以内完成任务 打败タ－レス、スラッグ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	1250 Z 道具：ゲンキ・カプセルS；ミナゲンキの欠片 超魂：オレにとびきりの若さが戻ったぞ 技能：クレイジ－フィンガ－ショット
任务要点	无

No.27	メタルクウラ乱战
胜利条件	打败20个メタルクウラ 保持剩余时间在10分钟以上 打败クウラ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	1330 Z 饰品：ド－レスカウタ－ 道具：合成用小型カプセル 技能：サウザウ－ブレ－ド
任务要点	无

No.28	[真]传说のサイヤ人
胜利条件	打败孙悟空、クリリン 在打败孙悟空之前先打败クリリン 打败变身后的孙悟空
失败条件	我方全员的体力变成0 フリ－ザ的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	1470 Z 服装：战斗服（悟饭） 道具：ゲンキ・カプセルS 超魂：おまえなんか死んじゃえ——つ！！！！；传说の战士超サイヤ人孙悟空だ！ 技能：散弹后退
任务要点	无

难度★4

No.29	人造人间の猛攻
胜利条件	打败人造人间16号、17号、18号 保持セル的体力在50%以上 打败ピッコロ
失败条件	我方全员的体力变成0 セル的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	1480 Z 道具：パワ－の欠片 超魂：こちらもフルパワ－を出して杀す… 服装：人造人间18号の服（ベスト&パンツ） 技能：フリ－ダムキック；エネルギ－フィ－ルド
任务要点	无

No.30	[真]挑战者サタン
胜利条件	打败ベジ－タ 保持サタン的体力在50%以上 打败复活后的ベジ－タ
失败条件	我方全员的体力变成0 ミスタ－・サタン的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	1500 Z 服装：ミスタ－・サタンの服；天津饭の武道着 超魂：もう神でもピッコロでもない………
任务要点	无

No.31	[真]みんな锻えてやるぜ
胜利条件	打败所有敌人 打败变身之后的ベジ－タ和孙悟饭 打败复活后的孙悟饭
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	1590 Z 服装：孙悟空の亀仙流道着（文字なし） 技能：超龙翔击
任务要点	令两个角色变身的条件，就是先击败他的同伴。ベジ－タ对应之后赶来的トランクス，孙悟饭则对应一开始就在的孙悟空。トランクス要在ベジ－タ被削减部分体力后才会出现，因此同伴NPC最好不要过强，以免在打败トランクス之前先把ベジ－タ干掉了。

No.32	[真]セルジュニア复数讨伐
胜利条件	打败7个セルジュニア 5分钟以内完成任务 打败セル和セルジュニア
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	1610 Z 道具：ジワジュワゲンキ・カプセルS 技能：エネルギ－バリア
任务要点	无

No.33	[真]地球の危机一发！
胜利条件	打败セル 打败所有敌人 打败所有复活的敌人
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	1710 Z 道具：ゲンキ・カプセルM 技能：デスサイコボム
任务要点	无

No.34	[真]再来！ギニュ－特战队
胜利条件	打败特战队 5分钟以内完成任务 打败フリ－ザ和复活的ギニュ－
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	1740 Z 技能：クラッシャ－ボ－ル；金缚り
任务要点	无

No.35	タイムマシンの误算
胜利条件	打败修炼中的时空巡逻员 保持セル的体力在50%以上 打败孙悟饭
失败条件	我方全员的体力变成0 セル的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	1760 Z 道具：合成用小型カプセル；パワ－の欠片 超魂：この手で杀したかったと思っていた
任务要点	无

No.36	[真]セルゲーム开催
胜利条件	打败ピッコロ、孙悟空、孙悟饭 最后打败孙悟饭 保证セル存活
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	1780 Z 饰品：ヤムチャの剑 道具：ミナゲンキの欠片 超魂：オレは…超ベジータだ！！ 技能：魔破旋风
任务要点	无

No.37	[真]激突！パーフェクトセル
胜利条件	打败セル和セルジュニア 3分钟以内完成任务 打败セル
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	1800 Z 道具：ミナゲンキの欠片 服装：セル（完全体）スーツ 技能：瞬间上升
任务要点	无

No.38	[真]最凶のタッグ
胜利条件	打败孙悟空和セル 10分钟以内完成任务 打败复活的孙悟饭和セル
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	1830 Z 超魂：こんな战い…意味がないよ…… 技能：シャイニングスラッシュ
任务要点	无

No.39	[真]正史17・18号
胜利条件	打败人造人间17号、18号 保证ベジータ和ピッコロ存活 打败人造人间16号和复活的17号、18号
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	1930 Z 道具：パワー・カプセルS 技能：サイドブリッツ
任务要点	无

难度★5

No.40	未来の战士たち！
胜利条件	打败所有敌人 8分钟以内完成任务 打败未来悟饭、トンラクス
失败条件	我方全员的体力变成0 セル的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	1950 Z 道具：ミナジュワの欠片；ジワジュワの结晶 超魂：そして お前たち人造人间を倒す！！ 技能：ヒートドームアタック
任务要点	无

No.41	[真]战士たちの歼灭・未来编
胜利条件	打败孙悟饭 保证人造人间17号、18号都存活 打败トンラクス
失败条件	我方全员的体力变成0 人造人间17号或18号的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	1980 Z 道具：合成用中型カプセル 服装：ヤムチャの野球ウエア 技能：バーニングアタック
任务要点	无

No.42	[真]造られた战士たち
胜利条件	打败人造人间16号、17号、18号 在打败所有セルジュニア的情况下完成任务 打败セル和复活的敌人
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2000 Z 道具：合成用中型カプセル 超魂：怒りのまま 自由に开放してやれ… 技能：ローリングバレット
任务要点	无

No.43	チエンジ ザ フューチャー
胜利条件	打败所有敌人 保证未来悟饭的体力在50%以上 打败セル
失败条件	我方全员的体力变成0 未来悟饭的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2020 Z 道具：合成用小型カプセル；合成用中型カプセル 技能：チエンジ・ザ・フューチャー
任务要点	无

No.44	未来のドラゴンボール
胜利条件	回收6颗龙珠 在打败所有敌人的情况下完成任务 回收7颗龙珠
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2050 Z 道具：パワーの欠片；合成用中型カプセル 超魂：ポロポロにされちゃムッとくるな… 技能：ゴッドブレイカー；バーニングスラッシュ
任务要点	无

No.45	[真]夺还！ドラゴンボール
胜利条件	回收6颗龙珠 在打败所有セルジュニア的情况下完成任务 回收7颗龙珠
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2080 Z 饰品：パーフェクトセルの羽 道具：ミナジュワの欠片；パワーの欠片 技能：挑发
任务要点	无

No.46	正史16号
胜利条件	打败所有敌人 保证人造人间16号存活 打败セル
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2090 Z 服装：人造人间16号の服 技能：气圆烈斩
任务要点	无

No.47	决死の觉悟と亲子の绊
胜利条件	打败ブロリー、魔人ブウ 保证ベジータ的体力在50%以上 打败ブロリー
失败条件	我方全员的体力变成0 トランクス的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2140 Z 道具：ミナパワーの欠片 超魂：オレが化け物？违うなオレは恶魔だ 服装：ブロリーの服
任务要点	无

No.48	[真]第2回天下一武道会タッグマッチ
胜利条件	打败人造人间18号、孙悟天、トランクス 5分钟以内完成任务 打败所有乱入的敌人
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2160 Z 道具：合成用小型カプセル；合成用中型カプセル 技能：かめはめ波
任务要点	无

No.49	[真]ナメック星の狂战士
胜利条件	打败孙悟天、孙悟饭、ピッコロ 5分钟以内完成任务 打败ネイル和复活的ピッコロ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2190 Z 服装：ピッコロの教习所通学服 技能：决死の觉悟
任务要点	无

No.51	[真]グレートサイヤマン登场
胜利条件	打败セル 保证グレートサイヤマン1号、2号都存活 打败复活的セル和フリーザ
失败条件	我方全员的体力变成0 グレートサイヤマン1号、2号的体力都变成0 任务时间结束
任务报酬	2250 Z 饰品：グレートサイヤマン变身アイテム1 技能：爆裂ラッシュ
任务要点	无

No.52	[真]超サイヤ人のバーゲンセール
胜利条件	打败孙悟饭、孙悟空 5分钟以内完成任务 打败孙悟空、ゴテンクス
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2280 Z 道具：オーラ・カプセルM 技能：ファイナルキャノン
任务要点	无

No.50	[真]魔人大骚动
胜利条件	打败30个魔人ブウ（小） 10分钟以内完成任务 打败魔人ブウ（善）、魔人ブウ（恶）
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2220 Z 道具：Mr.シャキンコM 技能：爆裂ブウブウパンチ
任务要点	无

难度★6

No.53	正义の拳で恶を断つ！
胜利条件	打败所有敌人 打败所有栽培マン 打败魔人ブウ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2290 Z 饰品：グレートサイヤマン变身アイテム2 超魂：グレートサイヤマンだ！ 技能：ジャスティポーズ
任务要点	无

No.54	[真]魔人の复活
胜利条件	打败ミスタ－・サタン 保证魔人ブウ（善）的体力在50%以上 打败复活的ミスタ－・サタン
失败条件	我方全员的体力变成0 魔人ブウ（善）的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2340 Z 道具：ミナゲンキの欠片；ミナオ－ラの欠片 超魂：ブルマを…ママを大切にしろよ…… 技能：ビクトリ－キャノン
任务要点	无

No.55	[真]ゴテンクスと鬼ごっこ
胜利条件	打败ゴテンクス 5分钟以内完成任务 打败魔人ブウ（恶）
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2380 Z 道具：ゲンキ・カプセル 技能：连续ス－パ－ド－ナツ
任务要点	无

No.56	ミスタ－サタンナンバ－ワン
胜利条件	打败ミスタ－サタン 5分钟以内完成任务 打败ミスタ－サタン
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2450 Z 道具：パワ－の结晶 服装：ビ－デルTシャツ 技能：石つぶて
任务要点	无

No.57	地狱の样子は地狱绘图！？
胜利条件	打败ジャネンバ、魔人ブウ 让孙悟空和ベジ－タ合体成功 打败ジャネンバ
失败条件	我方全员的体力变成0 孙悟空或ベジ－タ的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2520 Z 道具：合成用中型カプセル 超魂：オレはキサマを倒す者だ 服装：ゴジ－タの服 技能：罗刹爪
任务要点	只要把ジャネンバ的体力削减到一定程度就会触发合体的对话，之后孙悟空和ベジ－タ脱离战场，合体成ゴジ－タ前来助阵，如果ゴジ－タ被打败也算任务失败。

No.58	[真]魔人の宴
胜利条件	打败魔人ブウ 5分钟以内完成任务 打败サタン和复活的魔人ブウ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2570 Z 道具：ミナパワ－の欠片；パワ－の结晶 超魂：ちきゅうじん みんな ころした 技能：バニシングボ－ル
任务要点	无

No.59	[真]ポタラ战士
胜利条件	打败ベジット 保持魔人ブウ（恶）的体力在50%以上 打败变身后的ベジット
失败条件	我方全员的体力变成0 魔人ブウ（恶）的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2630 Z 服装：ベジットの服 技能：フォ－スシ－ルド；次元崩坏炮
任务要点	关卡的第二个区域里能遇到ミスタ－・サタン，和他对话能获得饰品“ミスタ－・サタンのウィック”。

No.60	[真]ぶちかませ！超元气玉！
胜利条件	打败魔人ブウ（纯粹） 保证魔人ブウ（善）存活 打败复活后的魔人ブウ（纯粹）
失败条件	我方全员的体力变成0 孙悟空和ベジ－タ的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2690 Z 道具：ゲンキの欠片；ゲンキの结晶 技能：魔人かめはめ波
任务要点	无

No.61	[真]续・セルゲ－ム开催
胜利条件	打败孙悟饭、ビ－デル、ピッコロ 最后打败孙悟饭 保证セル存活
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2740 Z 道具：ジワジュワの欠片 服装：战斗服（CC） 技能：リク－ムキック；ファイティングポ－ズH
任务要点	无

No.62	[真]フリ－ザの恶梦！再び！
胜利条件	打败ベジット、ゴテンクス 最后打败ベジット 打败变身后的ベジット、ゴテンクス
失败条件	我方全员的体力变成0 フリ－ザ的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2760 Z 道具：オ－ラの欠片 服装：フリ－ザ（最终形态）ス－ツ 技能：瞬间移动バニシングボ－ル
任务要点	无

No.63	食前の超运动！
胜利条件	打败ビルス、ウイス 最后打败ビルス 打败ビルス
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2790 Z 饰品：孙悟空のウィッグ（超サイヤ人） 道具：ゲンキの结晶；オ－ラの结晶 超魂：创造の前に…破坏あり… 技能：カイカイ
任务要点	无

No.64	气まぐれビルスさま
胜利条件	打败所有敌人 保持剩余时间在8分钟以上 打败ビルス
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2840 Z 道具：合成用中型カプセル；ジワジュワの欠片 超魂：ジャネンバ！ジャネンバ！ 技能：イルレイン
任务要点	无

No.65	新世代の战士たち
胜利条件	打败所有敌人 8分钟以内完成任务 打败孙悟空、ベジ－タ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2880 Z 道具：ゲンキの结晶；オ－ラの结晶 超魂：こんな世界があったなんてよ！ 服装：孙悟饭の道着（青年期） 技能：ジャン拳
任务要点	无

No.66	[真]ビルスの破坏を食い止めろ
胜利条件	打败ビルス 保证所有同伴都存活 打败ウイス
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	2950 Z 道具：ミナゲンキ・カプセルS 技能：キャンディ光线
任务要点	即使在战斗中有同伴被KO，只要及时救回也能触发打败ウイス的目标。

No.67	[真]超サイヤ人ゴッドの实力
胜利条件	打败孙悟空 3分钟以内完成任务 打败复活的孙悟空
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	3010 Z 道具：オ－ラ・カプセルM 技能：超神击拳
任务要点	无

No.68	[真]かつての强敌とドラゴンボ－ル
胜利条件	回收3颗龙珠 在打败フリ－ザ、セル、魔人ブウ的情况下完成任务 回收7颗龙珠
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	3090 Z 道具：合成用中型カプセル；合成用高性能カプセル 技能：アングリ－シャウト
任务要点	无

No.69	[真]破坏神とその师匠
胜利条件	打败ビルス、ウイス 5分钟以内完成任务 打败复活的ビルス
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	3140 Z 道具：ミナオ－ラの欠片；ミナオ－ラの结晶 服装：孙悟空の作业着；孙悟空の作业着 技能：デコピン
任务要点	无

难度★7

No.70	极限へのエスカレ－ト！！
胜利条件	打败所有敌人 8分钟以内完成任务 打败ゴ－ルデンフリ－ザ、メタルクウラ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	3200 Z 道具：ミナジュワの欠片；ミナジュワの结晶 超魂：だが オレはこうして苏った… 技能：エンペラ－ブラスト
任务要点	无

No.71	にっくきサイヤ人
胜利条件	打败所有敌人 保证トランクス的体力在50%以上 打败ゴ－ルデンフリ－ザ
失败条件	我方全员的体力变成0 トランクス的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	3260 Z 道具：ゲンキカプセルL 技能：ラストエンペラ－
任务要点	无

No.72	[真]初めてのトレ－ニング
胜利条件	打败ゴ－ルデンフリ－ザ 5分钟以内完成任务 保证ゴ－ルデンフリ－ザ存活
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	3340 Z 饰品：ジャコ最新式无线机 技能：バ－ストかめはめ波
任务要点	无

No.73	[真]フリ－ザ地球袭来！！
胜利条件	打败ゴ－ルデンフリ－ザ 在ゴ－ルデンフリ－ザ出现之前打败所有敌人 打败所有敌人
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	3390 Z 饰品：タマゴのスカウタ－ 服装：旗袍（CC） 技能：サイキックム－ブ
任务要点	フリ－ザ（最终形态）被打到残血的时候就会变身为ゴ－ルデンフリ－ザ，要达成所有条件的话，在清完杂兵之前不要向フリ－ザ（最终形态）出手，同伴NPC可以选择相对较弱的，防止误杀。

No.74	银河パトロ－ル！出动
胜利条件	打败所有敌人 10分钟以内完成任务 打败ゴ－ルデンフリ－ザ
失败条件	我方全员的体力变成0 ジャコ的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	3420 Z 超魂：わかりやすく金色にしていみました 技能：ファイナルポ－ズ
任务要点	本关的敌人众多，而且ジャコ的实力不太靠谱，战斗时最好速战速决。

No.75	[真]余裕をもって
胜利条件	打败ビルス 保证ウイス存活的情况下被ビルス乱入 打败ビルス、ウイス
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	3450 Z 技能：カウンタ–バ–スト
任务要点	经过激烈的战斗之后ビルス乱入，此时队伍里的ウイス就会跳反到敌方阵营。两人的体力都非常高，要准备好足够的回复道具。

No.76	[真]永远のライバル
胜利条件	打败SSGSS孙悟空、SSGSSベジ–タ SS4ベジ–タ出现之后打败SS4孙悟空 打败SSGSS孙悟空、SSGSSベジ–タ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	3490 Z 饰品：SSGSS孙悟空のウィッグ 服装：ウイス印の武道着 技能：瞬间移动かめはめ波
任务要点	比较有难度的任务，最好选择体力高的NPC作为同伴，准备好足够的全体回复道具，否则一旦被对方围殴就很难翻盘。孙悟空和ベジ–タ被打败之后会以变身的形式再次登场，每次登场的变身等级都比之前的高一阶，后期还会出现超级赛亚人4，成功触发第二个条件就能挑战超级赛亚人4的ゴジ–タ。

No.77	[真]亲と子
胜利条件	打败孙悟空、ベジ–タ、ミスタ–・サタン 10分钟以内完成任务 打败所有敌人
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	3550 Z 道具：オ–ラ・カプセルL 技能：气爆破
任务要点	达成第二个条件之后，要和孙悟空的其他亲人战斗，敌人人数较多，切记要用全体回复道具及时帮队友回复，否则很容易被围殴。

No.78	[真]热战・烈战・超激战
胜利条件	打败ブロリ– 保证孙悟空存活 打败复活后的ブロリ–
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	3600 Z 道具：合成用高性能カプセル 技能：ほこりを巻き上げる技
任务要点	无

No.79	[真]大猿祭り
胜利条件	打败3个巨猿 10分钟以内完成任务 打败修行中的时空巡逻员
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	3670 Z 道具：ゲンキ・カプセルL 服装：ベジ–タのシャツ 技能：大爆发波
任务要点	如果自己的配置还不够强，那么推荐用SSGSSベジ–タ，用R2+□的必杀技快速削减巨猿的耐力后，再用究极技快速打倒他们。

No.80	[真]归ってきた大猿祭り
胜利条件	打败3个巨猿和ジャネンバ 保证ジャコ、パン存活 打败所有敌人
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	3720 Z 道具：ゲンキ・カプセルL 技能：次元ホ–ル
任务要点	ジャネンバ一开始就在捣乱，最好趁第一个巨猿没那么强的时候赶快干掉他。

No.81	目を覚ませ!
胜利条件	打败所有敌人 8分钟以内完成任务 打败ゴジ–タ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	3770 Z 道具：ミナパワ–の结晶；ミナジュワの结晶 技能：多重残像拳
任务要点	无

No.82	最强の兄弟决定战
胜利条件	打败所有敌人 8分钟以内完成任务 打败ゴ–ルデンフリ–ザ、メタルクウラ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	3810 Z 道具：ミナパワ–の结晶；ミナジュワの结晶 技能：ドラゴンバ–ン
任务要点	无

No.83	[真]危险な二人！超战士は眠れない
胜利条件	回收3颗龙珠 保证孙悟饭存活并打败ブロリ– 回收7颗龙珠
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	3860 Z 道具：ゲンキ・カプセルL；合成用高性能カプセル 技能：突击
任务要点	一开始在我方乱入NPC里并没有孙悟饭，不过不用等他登场，直接把敌人干掉再收集龙珠也可以触发第二个条件。

No.84	[真]战斗民族サイヤ人
胜利条件	打败ブロリ– 10分钟以内完成任务 打败ブロリ–、ベジット、ゴテンクス
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	3920 Z 道具：パワ–・カプセルL 技能：スピリット・オブ・サイヤン
任务要点	无

No.85	[真]最凶の狂战士たち
胜利条件	打败孙悟饭、ピッコロ、ベジ–タ 10分钟以内完成任务 打败孙悟饭、ブロリ–、バ–ダック
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	3990 Z 道具：オ–ラ・カプセルL 技能：ジグザグエクスプレス
任务要点	无

No.86	归ってきた砂漠の狼
胜利条件	打败ヤムチャ 5分钟以内完成任务 打败ヤムチャ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	4020 Z 道具：合成用中型カプセル；合成用高性能カプセル 技能：新・狼牙风风拳
任务要点	无

No.87	[真]サイヤ连战
胜利条件	打败ゴテンクス、孙悟饭、ベジ–タ 5分钟以内完成任务 打败孙悟空和复活的敌人
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	4080 Z 服装：トレ–ニングス–ツ 道具：ゲンキの结晶 技能：アトミックブラスト
任务要点	满足第二个条件之后孙悟空出现，之后先前打倒的3人全部复活，形成3V4的局面。建议准备全员持续回复体力的道具，使用之后自己集中火力先对付一个敌人，在药效结束之前把双方势力倒转过来。

No.88	[真]魔の手再び！ドラゴンボ–ル
胜利条件	回收6颗龙珠 在打败所有敌人的情况下完成任务 回收7颗龙珠
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	4120 Z 道具：ドクトルの雫；ドクトルエキス 技能：ブウブウボ–ル
任务要点	达成第二个条件会出现巨猿，不过其实力不怎么样，轻松解决后出现最后一颗龙珠。

No.89	[真]超・超・大连战
胜利条件	打败孙悟空、孙悟饭、孙悟天 10分钟以内完成任务 打败ベジット、ゴテンクス
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	4190 Z 服装：ビ–デルの服 技能：ビクトリ–ラッシュ
任务要点	任务流程比较长，达成第二个目标之后，要前往宇宙和孙悟空、ベジ–タ、ゴテンクス战斗，然后ベジット出现，战斗过程中ゴテンクス还会复活，整场战斗绝对是个持久战，准备好全体回复道具和强力的技能，否则任务时间不够用。

No.90	[真]结集！恶の大连合
胜利条件	打败所有敌人 10分钟以内完成任务 打败复活的フリ–ザ、セル、魔人ブウ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	4220 Z 道具：ゲンキ・カプセルL 技能：イルボンバ–
任务要点	无

No.91	[真]反乱のサイヤ人
胜利条件	打败孙悟空 保证ラディッツ、ナッパ存活 打败ベジット
失败条件	我方全员的体力变成0 ラディッツ或ナッパ的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	4280 Z 道具：ゲンキ・カプセルL 技能：ファイナルかめはめ波
任务要点	无

No.92	[真]复誓のツフル人
胜利条件	打败大猿ベビ– 5分钟内完成任务 打败孙悟空
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	4360 Z 超魂：宇宙の皆オラに元气を分けてくれ 服装：GT孙悟空の武道着 技能：乙女バ–スト
任务要点	无

No.93	[真]小さくても最强！！！
胜利条件	打败孙悟空 最后打败パン 打败孙悟空、ベジ–タ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	4390 Z 饰品：パンのバンダナ 超魂：オレも久々に燃えてきましたよ；アンタなんか…大キライ！！！！ 服装：パンの服
任务要点	无

No.94	[真]最强！无敌！究极サイヤ人！
胜利条件	打败ゴジ–タ 5分钟内完成任务 打败ゴジ–タ、三星龙、四星龙、超一星龙
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	4420 Z 道具：ミナゲンキ・カプセルM 超魂：邪恶龙たちよこのオレに力をくれ! 技能：ブラフかめはめ波
任务要点	达成第二个目标后，会和最后一波敌人形成3V4的局面，先清理体力较少的三星龙和四星龙能缓解不小的压力。

No.95	[真]究极人造人间！超17号
胜利条件	打败超17号 保证孙悟空的存活 打败复活的超17号
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	4470 Z 服装：超17号の服 技能：フラッシュボンバ–；ドレインフィ–ルド
任务要点	无

No.96	[真]邪恶な龙の战士たち
胜利条件	打败超一星龙 保证我方全员的存活 打败所有敌人
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	4500 Z 服装：GTベジ–タのジャケット 技能：绝对零度
任务要点	第二个目标的我方包含每个区域的NPC，他们不接受我方的全体回复道具，战斗时要小心。

No.97	[真]うごめく阴谋
胜利条件	打败ミラ和トワ 3分钟以内完成任务 打败所有敌人
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	4520 Z 饰品：ヤムチャの野球帽 道具：パワ–・カプセルS；合成用高性能カプセル 超魂：谁かオレを满足させてくれ…；暗黑魔界の复活も目前だわ 技能：练气功；幻影拳
任务要点	无

No.98	强敌再结集！
胜利条件	打败所有敌人 5分钟以内完成任务 打败ジャネンバ、タ–レス
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	4550 Z 服装：スラッグの服 技能：ディメンションレイ
任务要点	无

No.100	最强ライバル战士との战い
胜利条件	打败所有敌人 8分钟以内完成任务 打败SSGSS孙悟空、SSGSSベジ–タ
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	5030 Z 饰品：SSGSSベジ–タのウィッグ 服装：ウイス印の战斗服 技能：100倍ビッグバンかめはめ波
任务要点	无

No.99	复活のフリ–ザ一族
胜利条件	打败所有敌人 5分钟以内完成任务 打败ゴ–ルデンフリ–ザ和アバタ–
失败条件	我方全员的体力变成0 任务时间结束
任务报酬	4580 Z 道具：Mr.シャキンコL 技能：エンペラ–エッジ
任务要点	敌人的体力都非常高，普通配置要达成第二个目标非常困难。建议用高级的QQ绷把气弹或打击的伤害堆到极限（推荐气弹，毕竟范围大），进入任务之后用必杀技或究极技迅速把敌人打倒。

奖杯攻略

奖杯总数	50	铜杯	36	银杯	11	金杯	2	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	100 小时
在线奖杯	2
最少通关次数	1

有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

白金路线

本作的游戏难度不大，不过还是具备了刷刷刷的性质，所以要达成白金还需要一定的时间。

1.创建角色之后建议把角色往擅长气弹的方向设定，因为气弹系技能的伤害高、范围大，最重要的是可以远程攻击，战斗时远离战场，让NPC吸引敌人，自己在远处蓄力+放炮的打法在后期十分有用。自己的主选种族建议选择变身后能够让蓄力攻击追加瞬间移动的赛亚人。

2.先以完成主线剧情为目标，等级跟不上的话可以找NPC或者去学校进行测验任务来学习技能，期间如果收集到龙珠的话，优先许愿解锁新角色。

3.重开其他种族的角色，把觉醒技拿到手。

4.找NPC学技能并拿到对应的奖杯，此时角色的等级奖杯也应该拿到了。

5.清理最耗时间的PQ和专家任务。

6.此时应该只剩下收集和对战奖杯了，对战奖杯很容易就能拿到，收集要素就用之前积累的金钱和TP奖章买买买，如果还不够的话再回头刷PQ任务，把没收集到的奖励全拿到手。

拜拜 XENOVERSE（白金）
取得条件：获得游戏中的每个奖杯

战斗拉开序幕！（铜杯）
取得条件：完成强袭拉帝兹篇

苏醒的赛亚人传说！（铜杯）
取得条件：完成赛亚人的威胁篇

激战后的黎明……（铜杯）
取得条件：完成那美克星乱战篇

弗力札的秘密武器！（铜杯）
取得条件：完成冲突・基纽特战队篇

传说中的战士觉醒吧……（铜杯）
取得条件：完成宇宙帝王篇

最强的继承者……（铜杯）
取得条件：完成激战・生化人篇

永恒不灭的灵魂（铜杯）
取得条件：完成绝望的未来篇

抓住未来！！（铜杯）
取得条件：完成决战・魔人普乌篇

一决高下！神与神（铜杯）
取得条件：完成愤怒的破坏神篇

绝望再临！（铜杯）
取得条件：完成复活的帝王篇

要再更强！！梦想超远大（金杯）
取得条件：观看主线结局

被放逐的宿命 抵抗绝望！！（铜杯）
取得条件：完成需要隐藏的历史篇

来……开始吧！！！（铜杯）
取得条件：完成第一个测验任务

你不可能超越我！！（铜杯）
取得条件：完成第四个测验任务

你要不要成为下一位破坏神啊？（银杯）
取得条件：完成最后的测验任务
奖杯说明：最后的测验任务要把前面 5 个任务全部达成 Z 评价才会出现。

谢啦！！龙珠！！！（铜杯）
取得条件：收集 7 颗龙珠叫出神龙
奖杯说明：建议打 PQ 第 19 关，一开始就能看到几个时空巡逻员，和他们对战之后，若拿到龙珠的话会提示获得重要道具（重要アイテム入手しました），没有的话退出再来就好。

我就是要打倒你的人！！（银杯）
取得条件：开启包含角色其他型态在内的全部角色
奖杯说明：除了龙珠许愿 4 次获得的角色外，其他角色和其型态都要完成 PQ 才能获得。

咻（铜杯）
取得条件：去过所有战斗场地

来帮我做暖身运动吧（铜杯）
取得条件：参加过线上对战

好啊——！！！（银杯）
取得条件：线上对战取得 7 胜

在我长久的战斗史上 你是我碰到第 2 强的对手…（铜杯）
取得条件：无尽战斗取得 7 胜

凭这点程度的战斗力 没办法和现在的我为敌！（铜杯）
取得条件：平行任务完成率达到 50%

能把我逼到这地步的 你是继魔人普乌之后第 2 个！（银杯）
取得条件：完成所有平行任务

舍我其谁！（铜杯）
取得条件：完成 7 次专家任务

TIPS 奖杯名参照中文版。

说不定你真的是这个世界的救世主！！！！ 银杯

取得条件：完成所有专家任务

最强的魔人诞生了 这恐怕不会再有第 2 次了吧 铜杯

取得条件：给魔人普乌喂食，让小魔人诞生

我会变得不是我了！！ 银杯

取得条件：让小魔人产生变化

你有没有意思在我底下工作? 铜杯

取得条件：完成弗力札宇宙船的第一个任务加入弗力札军

我命令你就任统领弗力札军的最高司令官 银杯

取得条件：完成弗力札一族的种族任务

我来让你的力量觉醒吧 铜杯

取得条件：增加强化能力的上限

奖杯说明：完成那美克星人的种族任务，第一次见到大长老即可获得。

达卡波普多 波波路亚 普比利多巴洛 银杯

取得条件：增加可以向神龙许下的愿望了

奖杯说明：继续完成那美克星人的种族任务，第二次见到大长老即可获得。

把这个戴到右耳上就对了啦！！！ 铜杯

取得条件：首次制作 QQ 绷

你是世界第一！！ 银杯

取得条件：完成胶囊公司的种族任务

肚子突然有状况……！！ 铜杯

取得条件：第一次完成撒旦先生的课题

只要这世界上有邪恶存在！正义的愤怒就会与火焰一同燃烧！ 银杯

取得条件：完成地球人的种族任务

是这边迟钝的家伙…… 金杯

取得条件：学会所有觉醒技

奖杯说明：中文版奖杯描述有误。

大地 海洋 天空啊 还有生活其中的所有生命啊 铜杯

取得条件：收集到一半的招式了

不要小看地球……！！ 铜杯

取得条件：收集到一半的装备了

就算这肉体毁灭了！！也会有人继承我的意志站起来…… 铜杯

取得条件：收集到一半的昵称并确认过昵称表

去花 1 天就可以修练 1 年的地方吧…… 铜杯

取得条件：在学校的老界王神处完成所有挑战任务

要好好照顾妈妈…… 铜杯

取得条件：帮助了陷入洗脑状态的同伴

再见啦！ 铜杯

取得条件：成功把超大气弹压制回去

我左跳 我右跳 啦啦啦啦啦 铜杯

取得条件：完成 10 次クリリン的特别修练

真的是那个石头吗?借我看一下嘛 铜杯

取得条件：完成 10 次ヤムチャ的特别修练

不是想着地点 而是去想你要见到的人 铜杯

取得条件：解锁全部传送点

哈啰！ 铜杯

取得条件：拜访龟仙屋

你要一人用的船吗? 铜杯

取得条件：乘坐浮游板

是拥有超级赛亚人之神力量的赛亚人变身的超级赛亚人啊 铜杯

取得条件：等级到达 80 级

和你相处的这几个月还算不赖…… 银杯

取得条件：完成所有 NPC 教学任务

附录

神龙许愿列表

注：红色部分为许愿强化后的选项，等级满后无法选择升级相关的选项。

选项	效果
お金が欲しい！	获得500000金钱
珍しいアイテムが欲しい！	获得道具“よかつタネ”
おしゃれしたい！	第一次获得装备“银の战斗服” 第二次获得装备“金の战斗服”
強くなりたい！	获得超魂合成道具“ソウル共鳴装置”×6、“ソウル扩散合成装置”×3
成长したい！	等级提升
新しい究极技を覚えたい！	第一次习得“时とばし・炼杀” 第二次习得“アイスキャノン”、“バ–ニングスピン”
新しい必杀技を覚えたい！	第一次习得“瞬拳压杀” 第二次习得“アイスクロ–”、“アイスフィ–ルド”、“バ–ストアタック”、“バ–ストリフレクション”
使えるキャラクタ–を増やしたい！	第一次追加“ヒット” 第二次追加“三星龙” 第三次追加“四星龙” 第四次追加“超一星龙”
人生をやり直したい！	重置强化点数
绝世の美男美女になりたい！	改变角色的外观
TPメダルが欲しい！	获得10个TP奖章
もっと珍しいアイテムが欲しい！	获得道具“龟仙人セット”
さらに新しい究极技を覚えたい！	习得“マイナスパワ–エネルギ–ボ–ル”
さらに新しい必杀技を覚えたい！	习得“神速龙光弹”、“旋风回转刃”
もっと成长させたい！	等级提升3级
お腹いっぱい食べるものが欲しい！	获得30个食物道具“プリン”

可使用角色列表

角色名	解锁条件
孙悟空	初期可用
孙悟空（超サイヤ人4）	完成PQ任务No.93
SSGSS孙悟空	完成主线“复活的帝王篇”
孙悟空（超サイヤ人ゴッド）	完成PQ任务No.67
孙悟空（GT）	完成PQ任务No.92
孙悟饭（幼年期）	完成主线“赛亚人的威胁篇”
孙悟饭（少年期）	完成主线“激战・生化人篇”
孙悟饭（青年期）	完成主线“决战・魔人普乌篇”
孙悟饭（未来）	完成主线“绝望的未来篇”
孙悟天	完成PQ任务No.48
パン	完成PQ任务No.93
ピッコロ	完成主线“赛亚人的威胁篇”
クリリン	完成主线“赛亚人的威胁篇”
天津饭	完成主线“赛亚人的威胁篇”
ヤムチャ	完成主线“赛亚人的威胁篇”
ヤムチャ・极恶化	完成PQ任务No.86
ベジ–タ	完成主线“赛亚人的威胁篇”
ベジ–タ（超サイヤ人4）	完成PQ任务No.93
SSGSSベジ–タ	完成主线“复活的帝王篇”
破坏王子ベジ–タ	完成主线“决战・魔人普乌篇”
トランクス（未来）	完成主线“绝望的未来篇”
トランクス（幼年期）	完成PQ任务No.48
トランクス（GT）	完成PQ任务No.92
グレ–トサイヤマン1号	完成PQ任务No.51
グレ–トサイヤマン2号	完成PQ任务No.53
栽培マン	初期可用
ラディッツ	初期可用
ナッパ	初期可用
ザ–ボン	完成主线“赛亚人的威胁篇”
ドドリア	完成主线“赛亚人的威胁篇”
ネイル	完成主线“宇宙帝王篇”
グルド	完成主线“冲突・基纽特战队篇”
リク–ム	完成主线“冲突・基纽特战队篇”
バ–タ	完成主线“冲突・基纽特战队篇”
ジ–ス	完成主线“冲突・基纽特战队篇”

角色名	解锁条件
ギニュ–	完成主线“冲突・基纽特战队篇”
アプ–ル	完成主线“宇宙帝王篇”
タ–レス	完成主线“宇宙帝王篇”
スラッグ	完成主线“宇宙帝王篇”
ラ–ズベリ	完成主线“宇宙帝王篇”
フリ–ザ（第一形态）	完成主线“宇宙帝王篇”
フリ–ザ（最终形态）	完成主线“宇宙帝王篇”
フリ–ザ（最终形态フルパワ–）	完成主线“宇宙帝王篇”
ゴ–ルデンフリ–ザ	完成主线“复活的帝王篇”
ゴ–ルデンフリ–ザ・极恶化	完成主线“复活的帝王篇”
クウラ	完成主线“复活的帝王篇”
クウラ（最终形态）	完成PQ任务No.25
メタルクウラ	完成主线“激战・生化人篇”
メタルクウラ・极恶化	完成主线“复活的帝王篇”
人造人间16号	完成主线“激战・生化人篇”
人造人间17号	完成主线“激战・生化人篇”
超17号	完成PQ任务No.95
人造人间18号	完成主线“激战・生化人篇”
セル（第一形态）	完成主线“激战・生化人篇”
セル（完全体）	完成主线“绝望的未来篇”
セル（完全体フルパワ–）	完成主线“激战・生化人篇”
セル（完全体フルパワ–）・极恶化	完成PQ任务No.90
セルジュニア	完成主线“激斗・人造人间篇”
ミスタ・–サタン	完成PQ任务No.56
ビ–デル	完成PQ任务No.77
魔人ブウ（善）	完成主线“决战・魔人普乌篇”
魔人ブウ（恶）	完成主线“决战・魔人普乌篇”
魔人ブウ（纯粹）	完成主线“决战・魔人普乌篇”
魔人ブウ（纯粹）・极恶化	完成PQ任务No.60
ジャネンバ	完成主线“决战・魔人普乌篇”
ジャネンバ・极恶化	完成PQ任务No.57
ブロリ–	完成主线“决战・魔人普乌篇”
ブロリ–・极恶化	完成主线“决战・魔人普乌篇”
ゴテンクス	完成主线“决战・魔人普乌篇”
ベジット	完成PQ任务No.59
ゴジ–タ（超サイヤ人）	完成PQ任务No.57
ゴジ–タ（超サイヤ人4）	完成PQ任务No.94
破坏神ビルス	完成主线“破坏神の怒り篇”
ウイス	完成主线“复活的帝王篇”
ジャコ	初期可用
超一星龙	龙珠许愿“使えるキャラクタ–を増やしたい”第四次
超一星龙・极恶化	完成PQ任务No.96
三星龙	龙珠许愿“使えるキャラクタ–を増やしたい”第三次
四星龙	龙珠许愿“使えるキャラクタ–を増やしたい”第二次
ヒット	龙珠许愿“使えるキャラクタ–を増やしたい”第一次
バ–ダック	完成PQ任务No.77
仮面のサイヤ人	完成主线“戴假面的赛亚人篇”
トワ	完成主线“魔界の战士篇”
ミラ	完成主线“戴假面的赛亚人篇”
ミラ・极恶化	完成主线“戴假面的赛亚人篇”
未来トランクス	完成主线“魔界的战士篇”
ゴクウブラック	初回封入特典

技能取得方式

必杀技

名称	属性	获得方法
超龙击拳	打击	技能商店
界王拳アサルト	打击	技能商店
超神击拳	打击	技能商店；PQ：No.67
冲击波	打击	技能商店
かめはめ波ブ–スト	打击	技能商店
ジャン拳	打击	PQ：No.65
如意棒	打击	技能商店
如意棒コンボ	打击	技能商店
突击	打击	PQ：No.83
石つぶて	打击	PQ：No.56
魔闪击	打击	NPC教学：孙悟饭（幼年期）
魔升击	打击	NPC教学：孙悟饭（幼年期）
超龙翔击	打击	PQ：No.31
魔破旋风	打击	PQ：No.36
ソニックキック	打击	技能商店
爆裂ラッシュ	打击	PQ：No.51
魔翔硬爬斩	打击	PQ：No.21
多林连击	打击	NPC教学：クリリン
天空×字拳	打击	技能商店
狼牙风风拳	打击	NPC教学：ヤムチャ
しんだふり	打击	NPC教学：ヤムチャ
排球拳	打击	NPC教学：天津饭
ア–ムクラッシュ	打击	NPC教学：ナッパ
スレッジハンマ–	打击	技能商店
マッハパンチ	打击	PQ：No.19
マッハキック	打击	PQ：No.17
リク–ムキック	打击	PQ：No.61
サウザ–ブレ–ド	打击	PQ：No.27
グルグルガム	打击	技能商店
デスクラッシャ–	打击	NPC教学：フリ–ザ
シャイニングスラッシュ	打击	PQ：No.38
バ–ニングスラッシュ	打击	PQ：No.44
ファイナルキャノン	打击	PQ：No.52
フリ–ダムキック	打击	PQ：No.29
ドレインチャ–ジ	打击	技能商店
スーパ–ドレイン	打击	技能商店
ハイパ–ドレイン	打击	技能商店
デッドリ–ダンス	打击	NPC教学：18号
オ–ルクリア	打击	NPC教学：セル
ジャスティスラッシュ	打击	NPC教学：孙悟饭（青年期）&ビ–デル
イ–グルキック	打击	NPC教学：孙悟饭（青年期）&ビ–デル
ホ–クチャ–ジ	打击	NPC教学：孙悟饭（青年期）&ビ–デル
アングリ–ヒット	打击	PQ：No.68；NPC教学：魔人ブウ（善）
ジグザグエクスプレス	打击	PQ：No.85
爆裂ブウブウパンチ	打击	PQ：No.50
パ–ルフラッシュ	打击	技能商店
プレッシャ–サイン	打击	技能商店
ギガンティックオメガ	打击	先生クエスト：ブロリ–
破坏神の猛攻	打击	NPC教学：ビルス
アイスクロ–	打击	神龙许愿
ダイナマイトキック	打击	NPC教学：ミスタ–・サタン
ロ–リングサタンパンチ	打击	NPC教学：ミスタ–・サタン
メテオブロ–	打击	PQ：No.9
メテオストライク	打击	PQ：No.6
メテオラッシュ	打击	PQ：No.12
超神闪击	打击	技能商店
ファイナルブロ–	打击	技能商店
エンペラ–エッジ	打击	TP奖章店
グルグルガム	打击	技能商店
超乱舞	打击	技能商店
ナメックフィンガ–	打击	TP奖章店
ドドリアヘッド	打击	NPC教学：ドドリア
クリティカルアッパ–	打击	NPC教学：ドドリア
かめはめ波	气弹	PQ：No.5
曲かめはめ波	气弹	技能商店
界王拳かめはめ波	气弹	技能商店；PQ：No.14
元气玉	气弹	NPC教学：孙悟空
10倍かめはめ波	气弹	NPC教学：孙悟空
连续エネルギ–弹	气弹	初期拥有
魔闪光	气弹	NPC教学：孙悟饭（幼年期）
气合炮	气弹	技能商店
爆力魔波	气弹	NPC教学：ピッコロ
激烈光弹	气弹	NPC教学：ピッコロ
怪光线	气弹	PQ：No.4
气圆斩	气弹	NPC教学：クリリン
万国惊天掌	气弹	技能商店
大气圆斩	气弹	专家任务No.4
正气弹突き	气弹	NPC教学：ヤムチャ
どどん波	气弹	NPC教学：天津饭
气功炮	气弹	NPC教学：天津饭
ダブルサンデ–	气弹	NPC教学：ラディッツ
サタデ–クラッシュ	气弹	NPC教学：ラディッツ
シャイニングフライデ–	气弹	NPC教学：ラディッツ
デラックスボンバ–	气弹	NPC教学：ナッパ
ジェノサイドシェル	气弹	NPC教学：ナッパ
マ–ダ–グレネ–ド	气弹	专家任务No.3
ギャリック炮	气弹	NPC教学：ベジ–タ
フラッシュストライク	气弹	NPC教学：ベジ–タ
フィニッシュブレイカ–	气弹	NPC教学：ベジ–タ
シャインショット	气弹	PQ：No.7
リク–ムレイザ–ガン	气弹	PQ：No.17
クラッシャ–ボ–ル	气弹	PQ：No.34
ミルキ–キャノン	气弹	NPC教学：ギニュ–
デスビ–ム	气弹	NPC教学：フリ–ザ
デススラッシュ	气弹	PQ：No.23

名称	属性	获得方法
デススライサ–	气弹	NPC教学：フリ–ザ
デスウエ–ブ	气弹	专家任务No.5
クレイジ–フインガ–ショット	气弹	PQ：No.26
バ–ニングアタック	气弹	PQ：No.41
ゴッドブレイカ–	气弹	PQ：No.44
チエンジ・ザ・フユ–チヤ–	气弹	PQ：No.43
フイニッシユバスタ–	气弹	技能商店
ダブルバスタ–	气弹	技能商店
サイドブリッツ	气弹	PQ：No.39
フラッシユボンバ–	气弹	PQ：No.95
雷破灭空消	气弹	技能商店
パワ–ブリッツ	气弹	NPC教学：18号
エンドレスシユ–ト	气弹	NPC教学：18号
グラデイテイインパクト	气弹	NPC教学：セル
パ–フエクトショット	气弹	NPC教学：セル
イノセンスバレット	气弹	NPC教学：魔人ブウ
イノセンスキヤノン	气弹	NPC教学：魔人ブウ
イルフラッシユ	气弹	技能商店
イルボンバ–	气弹	PQ：No.90
イルレイン	气弹	PQ：No.64
魔人かめはめ波	气弹	PQ：No.60
バニシングボ–ル	气弹	PQ：No.58
连续しねしねミサイル	气弹	NPC教学：ゴテンクス
ギヤラクテイカド–ナツ	气弹	NPC教学：ゴテンクス
ス–パ–ゴ–ストカミカゼアタック	气弹	NPC教学：ゴテンクス
ビッグバンアタック	气弹	TP奖章店
スプリットフインガ–ショット	气弹	技能商店
ブラスタ–シエル	气弹	NPC教学：ブロリ–
破坏神の怒り	气弹	NPC教学：ビルス
破坏神の逆鳞	气弹	NPC教学：ビルス
フエイントッショット	气弹	NPC教学：パン
フリ–ジングビ–ム	气弹	技能商店
アイスフイ–ルド	气弹	神龙许愿
バ–ストアタック	气弹	神龙许愿
バ–ストリフレクション	气弹	神龙许愿
神速龙光弹	气弹	神龙许愿
旋风回转刃	气弹	神龙许愿
ビッグバンかめはめ波	气弹	TP奖章店
エネルギ–ショット	气弹	PQ：No.22
连续エネルギ–波	气弹	技能商店
ギヤリック光杀炮	气弹	技能商店
インフイニテイエクスプロ–ジョン	气弹	技能商店
エリ–トビ–ム	气弹	NPC教学：ジヤコ
エリ–トシユ–テイング	气弹	NPC教学：ジヤコ
バ–ストかめはめ波	气弹	PQ：No.72
カウンタ–バ–スト	气弹	PQ：No.75
エンペラ–ブラスト	气弹	PQ：No.70
闪光气弹	气弹	技能商店
破坏光线	气弹	技能商店
地球爆碎ギヤリック炮	气弹	PQ：No.11
气爆破	气弹	PQ：No.77
次元ホ–ル	气弹	PQ：No.80
ドドリアビ–ム	气弹	NPC教学：ドドリア
ゴ–ジヤスシユ–ト	气弹	NPC教学：ザ–ボン
魔光眼	气弹	NPC教学：スラッグ
ダ–クネスアイビ–ム	气弹	NPC教学：スラッグ
ダ–クネスツインスタ–	气弹	NPC教学：スラッグ
サンドスト–ム	气弹	NPC教学：タ–レス
キルドライバ–	气弹	NPC教学：タ–レス
エンペラ–サイン	强化	NPC教学：フリ–ザ
フアイテイングサン	强化	技能商店
成败觉悟	强化	NPC教学：パン
ジヤステイスポ–ズ	强化	PQ：No.53
フアイテイングポ–ズA	强化	NPC教学：ギニユ–
フアイテイングポ–ズB	强化	PQ：No.16
フアイテイングポ–ズC	强化	PQ：No.13
フアイテイングポ–ズD	强化	PQ：No.15
フアイテイングポ–ズE	强化	PQ：No.19
フアイテイングポ–ズF	强化	NPC教学：ギニユ–
フアイテイングポ–ズG	强化	技能商店
フアイテイングポ–ズH	强化	技能商店
フアイテイングポ–ズI	强化	技能商店
フアイテイングポ–ズJ	强化	PQ：No.17
フアイテイングポ–ズK	强化	技能商店
ヒ–ロ–ポ–ズ	强化	NPC教学：ジヤコ;技能商店
神精树の实	强化	NPC教学：タ–レス
カイカイ	其他	PQ：No.63
喝	其他	技能商店
强韧魔壁	其他	PQ：No.10

名称	属性	获得方法
クイックスリ–プ	其他	技能商店
残像拳	其他	技能商店
瞬间移动	其他	NPC教学:孙悟空
ス–パ–ガ–ド	其他	技能商店
タイムコントロ–ル	其他	PQ：No.18
太阳拳	其他	PQ：No.3
多重残像拳	其他	PQ：No.81
超残像拳	其他	技能商店
バク转	其他	技能商店
ダンシングパラパラ	其他	NPC教学:パン
挑发	其他	PQ：No.45
ドレインフイ–ルド	其他	PQ：No.95
ブラフかめはめ波	其他	PQ：No.94
プレゼント・フオ–ユ–	其他	NPC教学:ミスタ–・サタン
奋起	其他	NPC教学:クリリン
ホルスタインショック	其他	PQ：No.15
よいこ眠眠拳	其他	技能商店
エネルギ–チヤ–ジ	其他	测验任务
フルパワ–チヤ–ジ	其他	测验任务
マキシマムチヤ–ジ	其他	测验任务
タイムバレット	其他	技能商店
ほこりを巻き上げる技	其他	PQ：No.78
练气功	其他	PQ：No.97
幻影拳	其他	PQ：No.97
ポジションシフト	其他	技能商店
ギガブ–スト	其他	技能商店
不敌な笑み	其他	NPC教学:ザ–ボン
エンペラ–サイン	其他	TP奖章店

究极技

名称	属性	获得方法
龙拳	打击	TP奖章店
怒涛激突弹	打击	PQ：No.10
金缚り	打击	PQ：No.34
ブルハリケ–ン	打击	专家任务No.15
デスメテオ	打击	专家任务No.7
ビクトリ–ラッシユ	打击	PQ：No.89
ジヤステイス コンビネ–ション	打击	NPC教学：孙悟饭（青年期）&ビ–デル
スピリッツソ–ド	打击	专家任务No.17
バ–ニングスピン	打击	龙珠许愿
ス–パ–エリ–トコンボ	打击	NPC教学：ジヤコ
ダ–クネスラッシユ	打击	NPC教学：スラッグ
时とばし炼杀	打击	龙珠许愿
超かめはめ波	气弹	NPC教学：孙悟空
4倍界王拳かめはめ波	气弹	技能商店
20倍界王拳かめはめ波	气弹	技能商店
スピリット・オブ・サイヤン	气弹	PQ：No.84
超气爆波	气弹	技能商店
超元气玉	气弹	专家任务No.16
フルパワ–エネルギ–波	气弹	技能商店
フルパワ–连续エネルギ–弹	气弹	初期拥有
爆碎魔烈波	气弹	NPC教学：孙悟饭（幼年期）
魔贯光杀炮	气弹	NPC教学：ピッコロ
魔空包围弹	气弹	专家任务No.10
反魔爆烈光	气弹	技能商店
气圆烈斩	气弹	PQ：No.46
扩散かめはめ波	气弹	NPC教学：クリリン
缲气弹	气弹	NPC教学：ヤムチヤ
新气功炮	气弹	NPC教学：天津饭
ウイ–クエンド	气弹	NPC教学：ラデイッツ
デリ–トバケ–ション	气弹	技能商店
ブレイクキヤン	气弹	NPC教学：ナッパ
ジヤイアントスト–ム	气弹	技能商店
フアイナルフラッシユ	气弹	NPC教学：ベジ–タ
ウルトラフアイテイングボンバ–	气弹	技能商店
クラッシヤ–ボルケ–ノ	气弹	技能商店
ス–パ–ノヴア	气弹	专家任务No.6
デスボ–ル	气弹	NPC教学：フリ–ザ
ヒ–トド–ムアタック	气弹	PQ：No.40
超电压爆裂斩	气弹	专家任务No.11
デッドエンドバレット	气弹	专家任务No.8
电击地狱玉	气弹	专家任务No.14
气圆双波斩	气弹	NPC教学：18号
デッドエンドレイン	气弹	专家任务No.13
パ–フエクトかめはめ波	气弹	NPC教学：セル

名称	属性	获得方法
イノセンスブレス	气弹	NPC教学：魔人ブウ
アサルトレイン	气弹	专家任务No.9
超バニシングボール	气弹	TP奖章店
瞬间移动バニシングボール	气弹	PQ：No.62
スーパーゴーストカミカゼアタック	气弹	NPC教学：ゴテンクス
ギガンティックミーティア	气弹	NPC教学：ブロリー
破坏玉	气弹	NPC教学：ビルス
乙女ブラスト	气弹	NPC教学：パン
アイスキャノン	气弹	龙珠许愿
マイナスエネルギーパワーボール	气弹	龙珠许愿
100倍ビッグバンかめはめ波	气弹	PQ：No.100
本气玉	气弹	技能商店
瞬间移动かめはめ波	气弹	PQ：No.76
スーパーギャリック炮	气弹	TP奖章店
エンペラーデスビーム	气弹	TP奖章店
片手かめはめ波	气弹	TP奖章店
ディメンションレイ	气弹	TP奖章店;PQ：No.98
ソウルパニッシャー	气弹	技能商店
ミステックフラッシュ	气弹	PQ：No.20
エレガントブラスター	气弹	NPC教学：ザーボン
ドドリアランチャー	气弹	NPC教学：ドドリア
メテオバースト	气弹	NPC教学：ターレス
ダブルデススライサー	气弹	PQ：No.24
ラストエンペラー	气弹	TP奖章店
ファイナルエクスプロージョン	气弹	TP奖章店
アングリーエクスプロージョン	气弹	专家任务No.12
救世主诞生	其他	NPC教学：ミスター・サタン
キリゾーン	其他	技能商店
ボディチェンジ	其他	NPC教学：ギニュー

名称	属性	获得方法
神速移动	打击	TP奖章店
エネルギーフィールド	气弹	PQ：No.29
碎击波	气弹	技能商店
散弹后退	气弹	PQ：No.28
次元崩坏炮	气弹	PQ：No.59
超爆裂魔波	气弹	NPC教学：ピッコロ
爆发波	气弹	技能商店
ビクトリーキャノン	气弹	PQ：No.54
フォースシールド	气弹	PQ：No.59
ブラスターメテオ	气弹	NPC教学：ブロリー
乙女バースト	气弹	PQ：No.92
绝对零度	气弹	PQ：No.96
ドラゴンバーン	气弹	PQ：No.82
ローリングバレット	气弹	PQ：No.42
魔弹光杀炮	气弹	TP奖章店
ファイナルポーズ	强化	PQ：No.74
マッハダッシュ	强化	PQ：No.18
アーマードブースト	其他	技能商店
キャンディ光线	其他	PQ：No.66
サイコエスケープ	其他	PQ：No.13
瞬间上升	其他	PQ：No.37
スーパーバックジャンプ	其他	测验任务
スーパーフロントジャンプ	其他	测验任务
パニッシャーガード	其他	技能商店
ミラクルニール	其他	技能商店

回避动作

名称	属性	获得方法
アングリーシャウト	打击	PQ：No.68
エネルギーバリア	打击	PQ：No.32
回转后退	打击	技能商店
气合爆发	打击	PQ：No.25
气合烈斩	打击	PQ：No.2
サイキックムーブ	打击	PQ：No.73
スピニングブレード	打击	PQ：No.15
デコピン	打击	PQ：No.69
ハイテンションターン	打击	技能商店
ブウブウボール	打击	PQ：No.88
ブラッディカウンター	打击	NPC教学：ザーボン

觉醒技

名称	限定种族	效果	获得方法
界王拳	通用	根据技力的不同分3个阶段，增加能力的同时气力逐渐减少	PQ：No.8
潜在能力觉醒	通用	大幅强化能力，技力的积攒速度更快	测验任务No.6
如意棒マスター	地球人	乘坐筋斗云战斗，无法使用技能和瞬间移动，攻击方式改变。承受一定伤害后取消	主线流程
超サイヤ人	赛亚人	根据技力的不同分3个阶段。轻攻击的移动以瞬步代替，蓄力技能的最大阶段会触发瞬间移动，但技力的回复速度下降	主线流程
超ベジータ	赛亚人	根据技力的不同分2个阶段，其他特征与超サイヤ人一致，不过气弹系技能大幅强化	种族区域任务
超サイヤ人未来	赛亚人	只有1个阶段，其他特征与超サイヤ人一致，不过气力回复速度更快	完成通关后的剧情“需要隐藏的历史篇”
巨大化	那美克星人	身体变大并增加能力	主线流程
ゴールデン化	弗力札一族	增加普通气弹的威力	主线流程
纯粹化	魔人	普通攻击和必杀技和以前有所变化	主线流程

《最终幻想》这个品牌一直都给玩家们严肃认真的印象，但最近几年 SE 也开始在卖萌上进行了各种尝试。从早先的《旋律剧场》，再到最新的《最终幻想 世界》,每一次尝试都会带动一批周边商品的热卖,SE 的野心也是昭然若揭。《WOFF》引入了“叠叠系统”,让玩家们有充分的动力去收集各种迷影兽,生生是玩出了《精灵宝可梦》的感觉。不过可惜的是，虽然推出了 PSV 和 PS4 两个版本，但 PSV 版本优化很差，不建议玩家购买。

文 八重樱　美编 Juxi

PS4 PSV

最终幻想 世界	Square Enix	角色扮演
World of Final Fantasy		中文版
2016年10月27日	本地1人	对应年龄：12岁
下载版售价为：PS4/PSV版：398港币		无对应周边

按键说明

PSV版	PS4版	作用
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	微调视角
←→	←→	战斗中切换目标
↑	↑	骑上L尺寸迷影兽
↓	↓	从L尺寸迷影兽身上下来
R	R1	切换领队角色
L+□/○	L1+□/○	改变主角身材比例
△	△	开启菜单
□	□	在九树丘陵地区快速移动
×	×	跳跃
SELECT	触控板	开启地图
START	OPTIONS	暂停

本文对应游戏版本：1.00（PSV）

系统说明

叠叠VS散散

“叠叠”系统是《WOFF》原创的新要素，简单来说就是将入手的迷影兽和两位主角叠在一起，相应的血量和能力都会得到叠加。

迷影兽分为S\M\L\XL四种尺寸,其中XL是无法参与“叠叠”的，其余就按照上S中M下L的比例进行叠加。在一周目时，两位主角必须参与到“叠叠”中来，主角自身也可以选择M或L两种尺寸（按住进行切换）。

在“叠叠”之后，迷影兽的能力也会得到提升，比如两个都是火属性的迷影兽叠在一起，就可以获得更高级的火魔法。不同种的迷影兽叠加也有可能孕育出新的技能。玩家可以多多尝试，寻找到适合自己的组合。

战斗中很多敌人也会使用“叠叠”，玩家可以使用一些带有冲击效果的技能去攻击“叠叠”状态下的敌人，将其打散后会更容易应对。相应的，如果敌人对我方使用同类型技能时，我方角色的稳定度也会减少，持续受到攻击就会散掉。如果被动进入“散散”状态就会眩晕一回合，此时再被敌人攻击到很有可能导致死亡。保险的做法是主动选择“散散”后再重新“叠叠”，这样一来稳定度就会恢复最高值了。此外，还可以使用道具来恢复稳定度。

迷影兽捕捉

在战斗中将迷影兽宝石化之后，它们就可以成为玩家能够支配的战斗力。每一种迷影兽能够宝石化的条件都不尽相同，需要先调查之后才会知晓。之后按照条件要求去攻击迷影兽就会出现“宝石化”的选项了。

但很多迷影兽并不是满足了条件就一定可以捕捉到。要想增加捕捉成功的概率，除了需要达成特定条件外，还建议将迷影兽的血量减少至最少（可使用技能“手下留情”）。数个回合没能成功捕捉的话，宝石化的状态就会消失，需要玩家重新达成条件。总之其实是非常看脸的过程，小编我就曾经连续捕捉20次全部失败……

迷影兽能力盘

每种迷影兽都拥有自己专属的能力盘，打开菜单后第一个选项就是。

升级时可获得SP点数，用于点亮能力盘。能力盘上不但有主动技能，还有被动能力。所以迷影兽等级提升之后千万不要忘记去点能力盘哦！

在能力盘的尽头，基本都是“变身”，只要点亮它，当前迷影兽就可以变身成对应的迷影兽（比如漂浮魔球可以变身成恶精灵）。

有些“变身”是只要达到一定等级就可开启，另有一些稀有形态的迷影兽，必须先取得其相关记忆后才能点亮（比如机械陆行鸟）。

如果玩家在点亮“变身”前已经取得了该迷影兽的宝石，就无需再去花费SP点数点亮它了。

另外点亮能力盘时有时可获得迷影石，这是装备给两位主角的技能，可用于弥补迷影兽的不足。

大师状态与变身

当玩家将迷影兽的能力盘点满后（包括其可变身的形态），就可获得大师状态。

大师形态有两种模式：银星和金星。

银星：玩家已点开当前迷影兽的全部能力盘（包括其可变身的形态），但同一品种的其他迷影兽能力盘未点满，故而同步率未达成100%。

金星：玩家已点开当前迷影兽及其全部变身形态的能力盘，同步率达成100%。全部可变身形态可以在宝石箱处按“START”查看，如果玩家发现该迷影兽只能取得银星大师就说明还有同一系的其他迷影兽的能力盘未点满，可以直接在宝石箱处选择相应的迷影兽变身。该变身是继承等级的，故而SP点数也将得到全部保留，所以玩家无需重新练级，就可以将此迷影兽的能力盘再度点满，并取得金星大师。

如果在宝石箱处按“START”后看到有迷影兽的名字是问号，则代表需要先取得该迷影兽的记忆后才可以进行变身。

少女的房间

在少女的房间可以接到“心灵任务”，相当于是分支剧情。“心灵任务”的完成度关乎到结局的取得，所以玩家一定要去做。绝大多数“心灵任务”都会随着流程逐步开启，只有“火焰特训篇”和“冰冷的正义篇”要先触发终幕斗技场的剧情才会出现。

另外，在少女的房间还可以使用灵魂宝石购买守护者勋章和能力种子。灵魂宝石不用刻意去刷，流程中入手的基本就够买守护者的了。如果需要更多的话，可以等通关开启隐藏迷宫后一边刷等级一边刷灵魂宝石。通常来说，遇到3层叠叠的敌人或是BOSS系的敌人，掉落灵魂宝石的概率会更高。

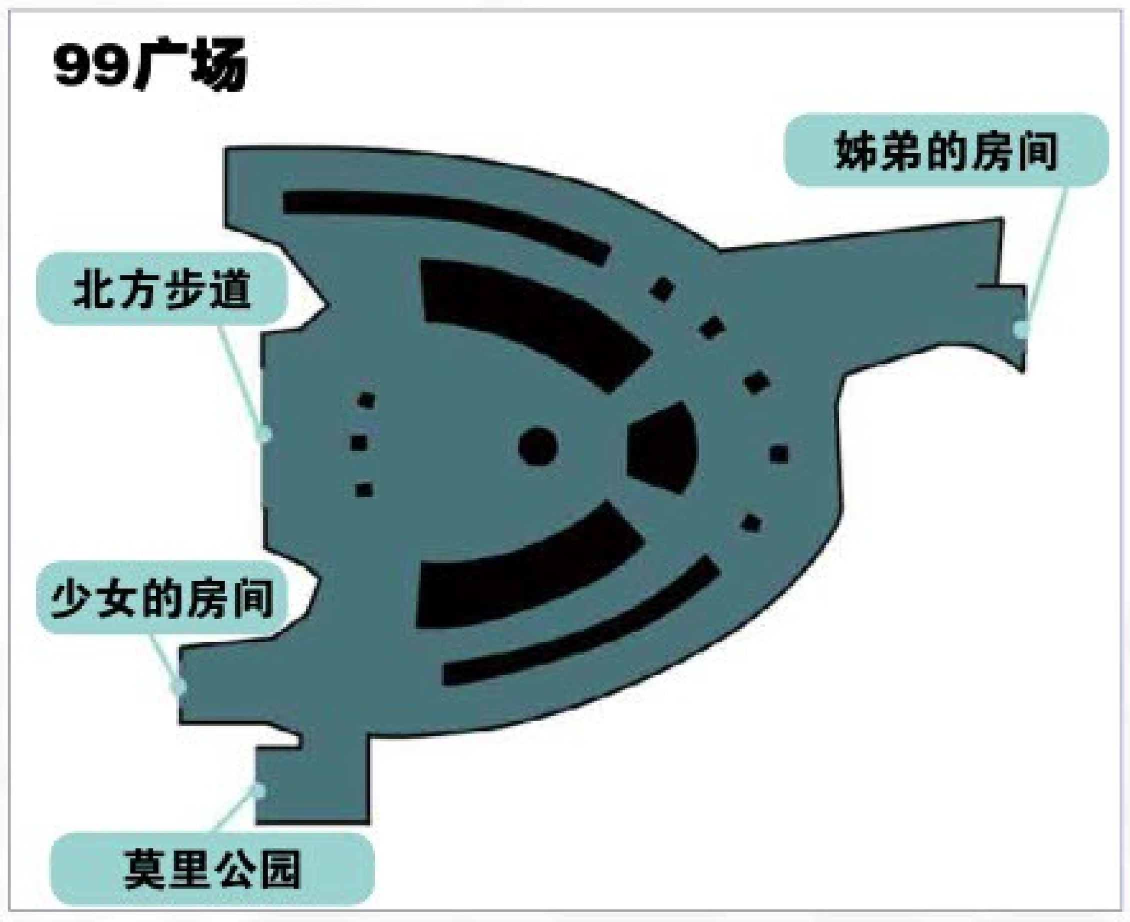
斗技场

斗技场的战斗无法获得经验值，但有一些是可以收集到迷影兽的，比如终幕时就需要在斗技场入手伊弗利特、湿婆和拉姆三个迷影兽。此外斗技场给予的奖励道具都很实用，还有一些大师级的迷影兽（例如仙人掌大师、莫古力大师等）都只有在斗技场中才能获得。

流程攻略

序幕

纯教学模式，没有需要特别强调的地方。



第一幕

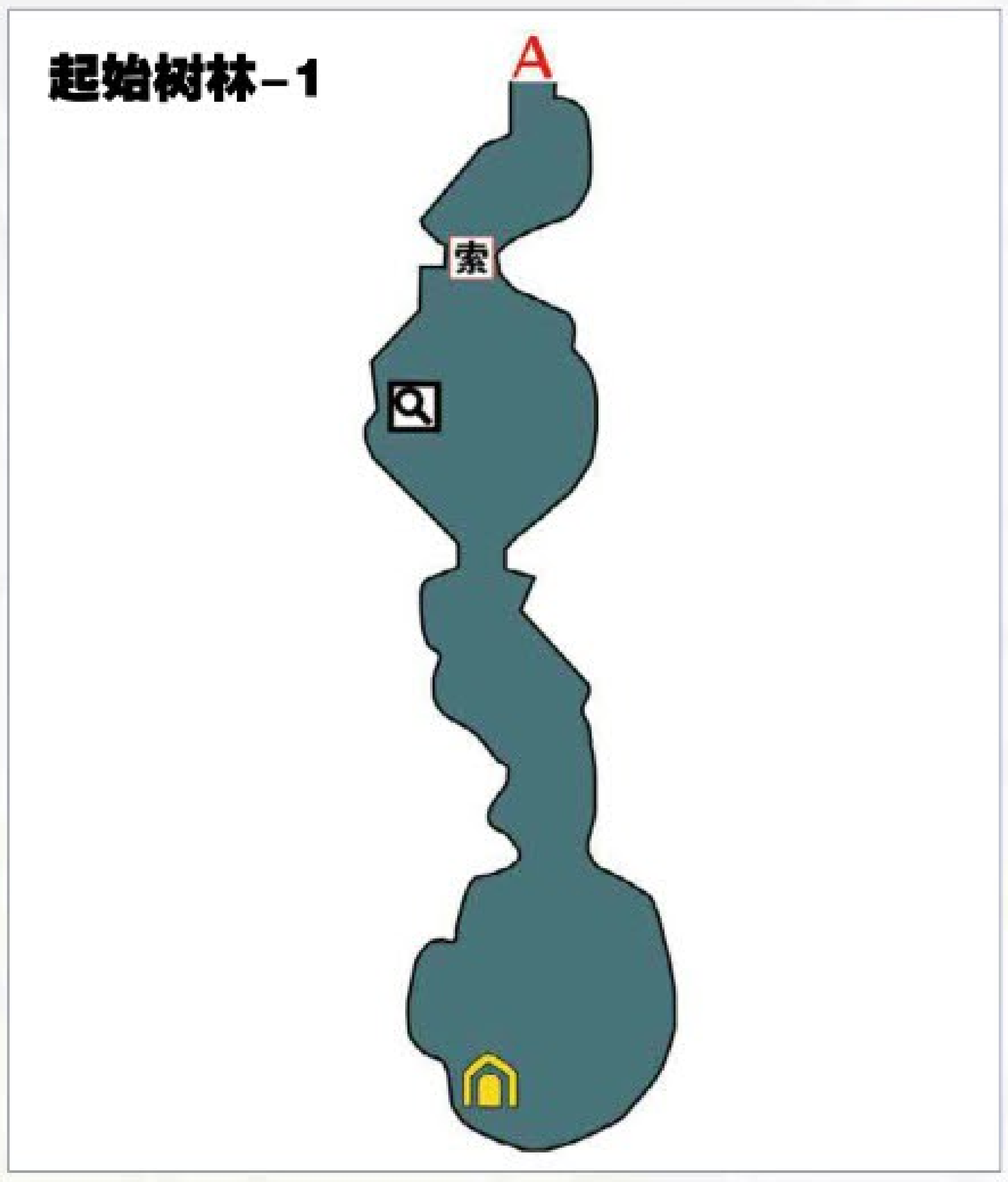
目标是穿过森林。中途会捕获第一只迷影兽陆行鸟宝宝。

继续往前走会遇到“索讨魔像”，在陆行鸟宝宝的帮助下寻找到“亮晶晶碎片”，交给“索讨魔像”就能继续前进。

地图 2 会遇到“黑暗裂缝”，这次是强制灭团战，不用做任何反抗。

返回九树丘陵后去北方步道找巧可拉，之后雪拉菲登场，玩家就可以使用宝石箱来存放多余的迷影兽了。

重新返回起始树林，前往出口。



第二幕

继续往前走，乘坐火车前往科内利亚镇。

打倒出现的哥布林军，前往城镇上方见到纱拉公主。

城镇中可以接到两个分支任务。之后前往涅布拉洞窟。

第三幕

涅布拉洞窟只有一条路，一直往前走就可以。

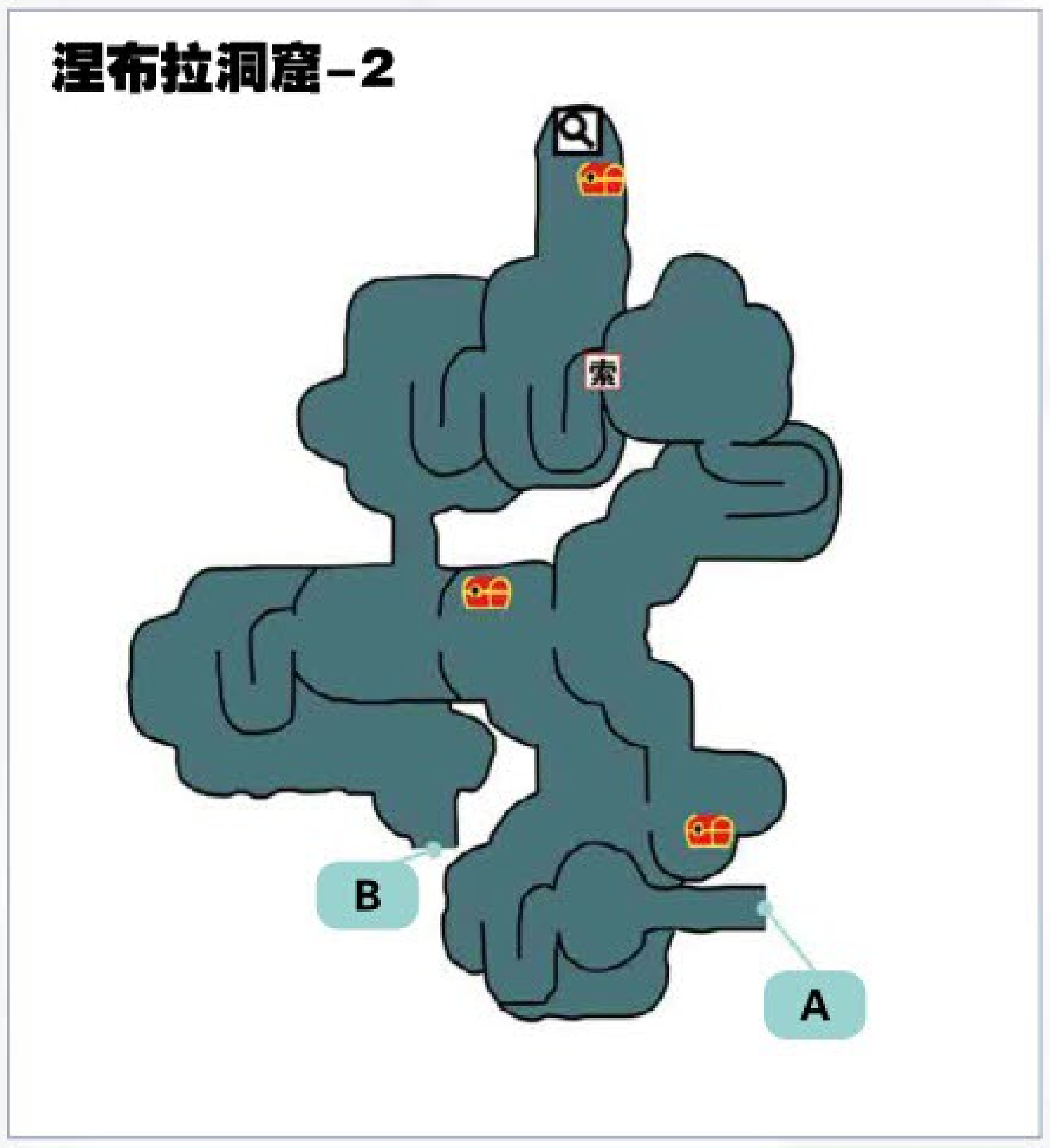
中途会遇到“索讨魔像”，它所需要的“滑溜溜石头”就在左下方的宝箱中。

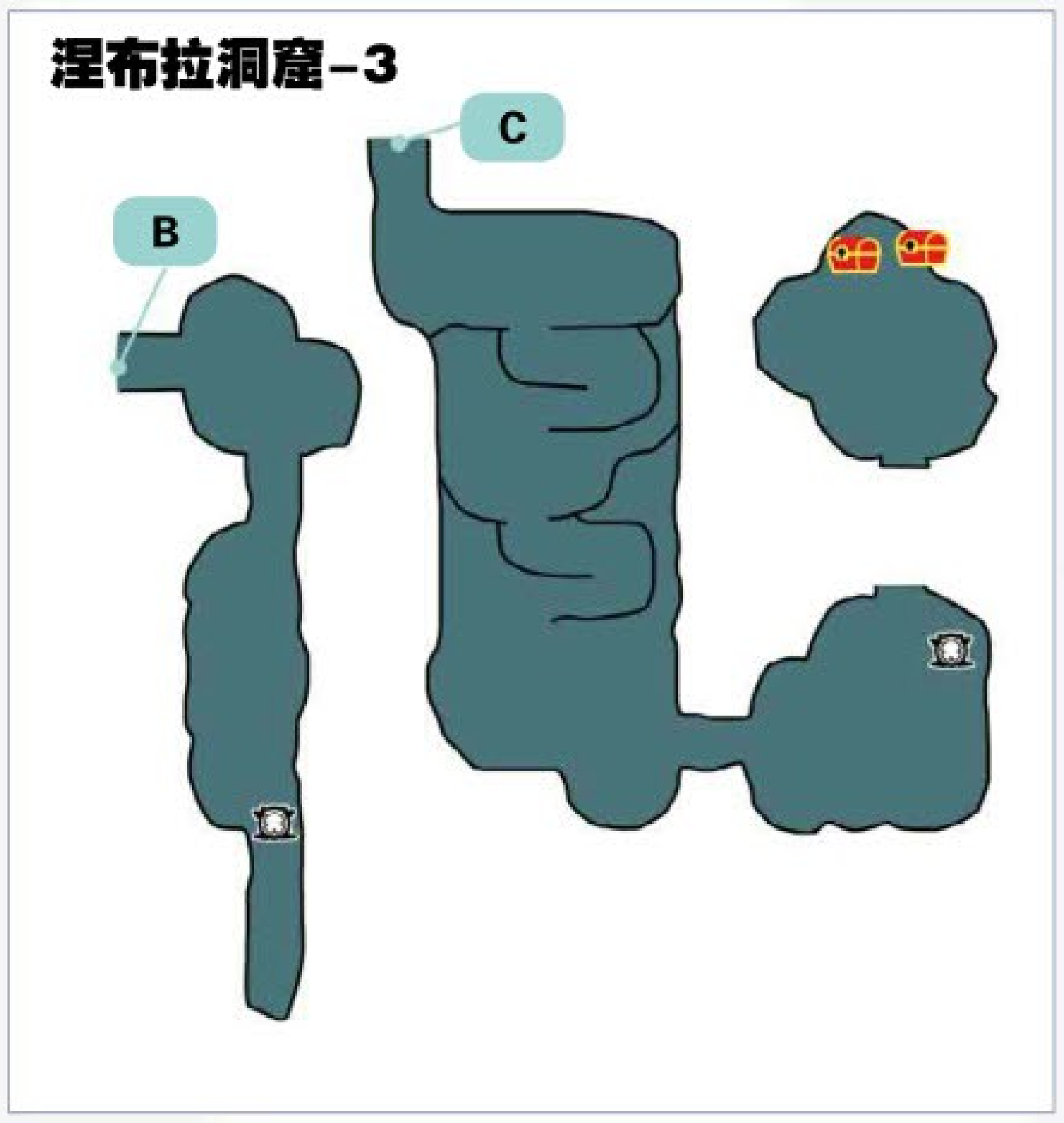
神奇开关需要放上“重量 5、土抗性 50”的迷影兽，迷宫中捕获到的钢小人就够用。

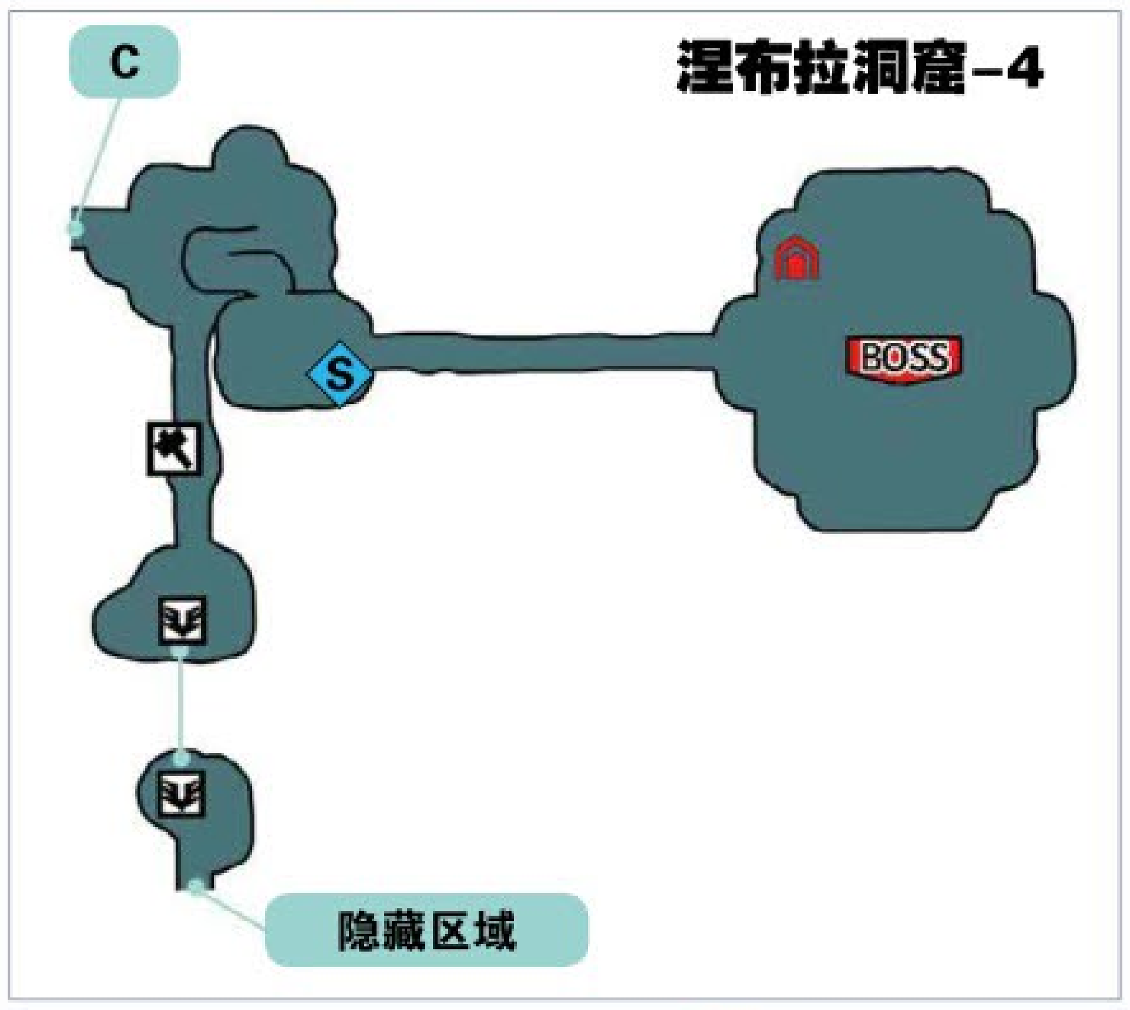
地图 3 右侧还有一个神奇机关需要“重量 5、土抗性 75”的迷影兽，叠上迷你魔像和钢小人就可以前往上方区域入手宝箱。

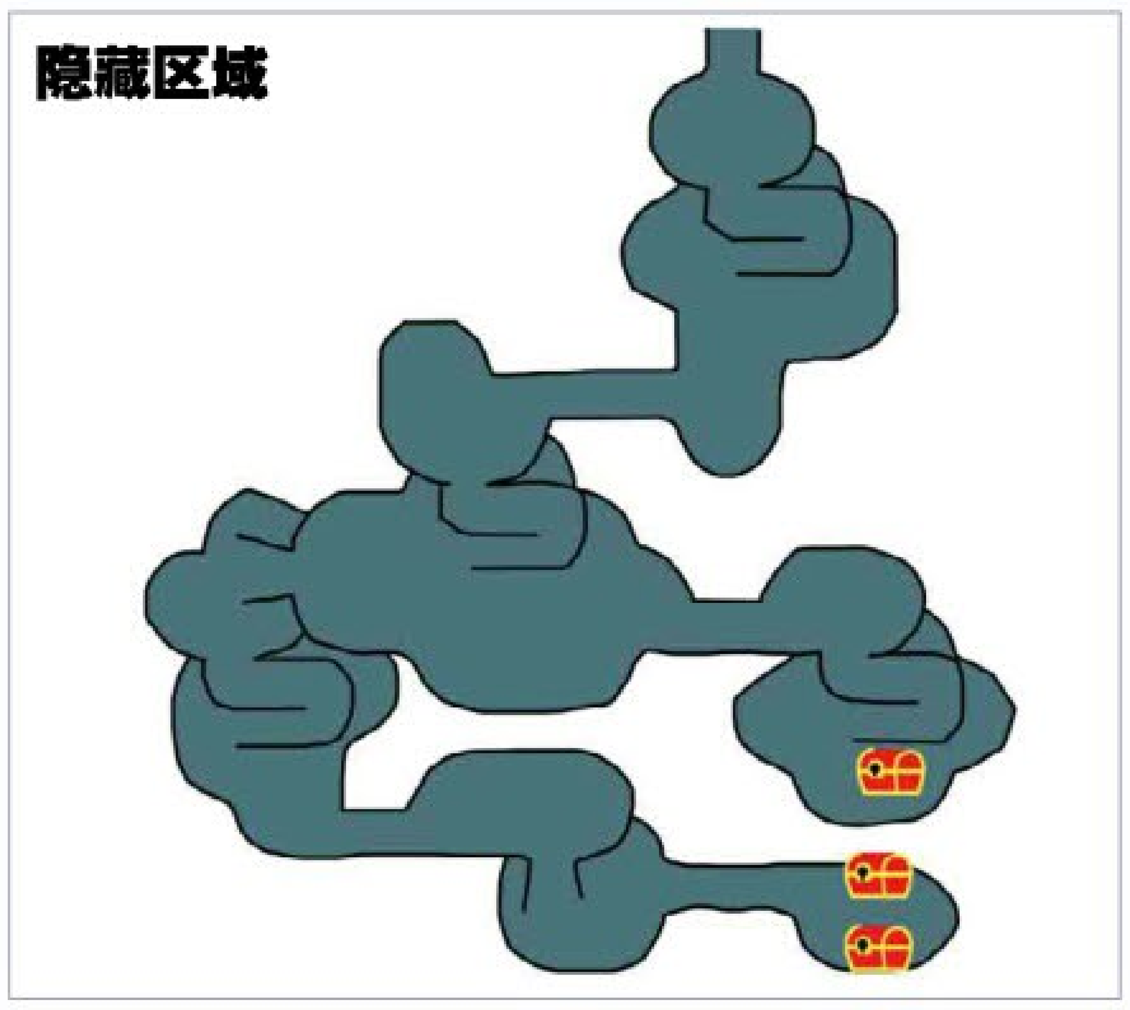
地图 4 下方的路被巨石挡住了，现阶段还没办法去。直接往右走，存档后前方就是本章的 BOSS 战了。

玩家需要在三名召唤兽中选择一名挑战，伊弗利特弱水和冰，希瓦弱火和暗，拉姆弱土。以现阶段玩家入手的迷影兽来看，选择拉姆难度会更低，不过总体来说这三位召唤兽都不难应对，玩家选择自己喜欢的入手即可。









隐藏区域　地图 4 的下方，需要“坏坏”和“飞飞”两个迷影兽能力。里面是三个宝箱。

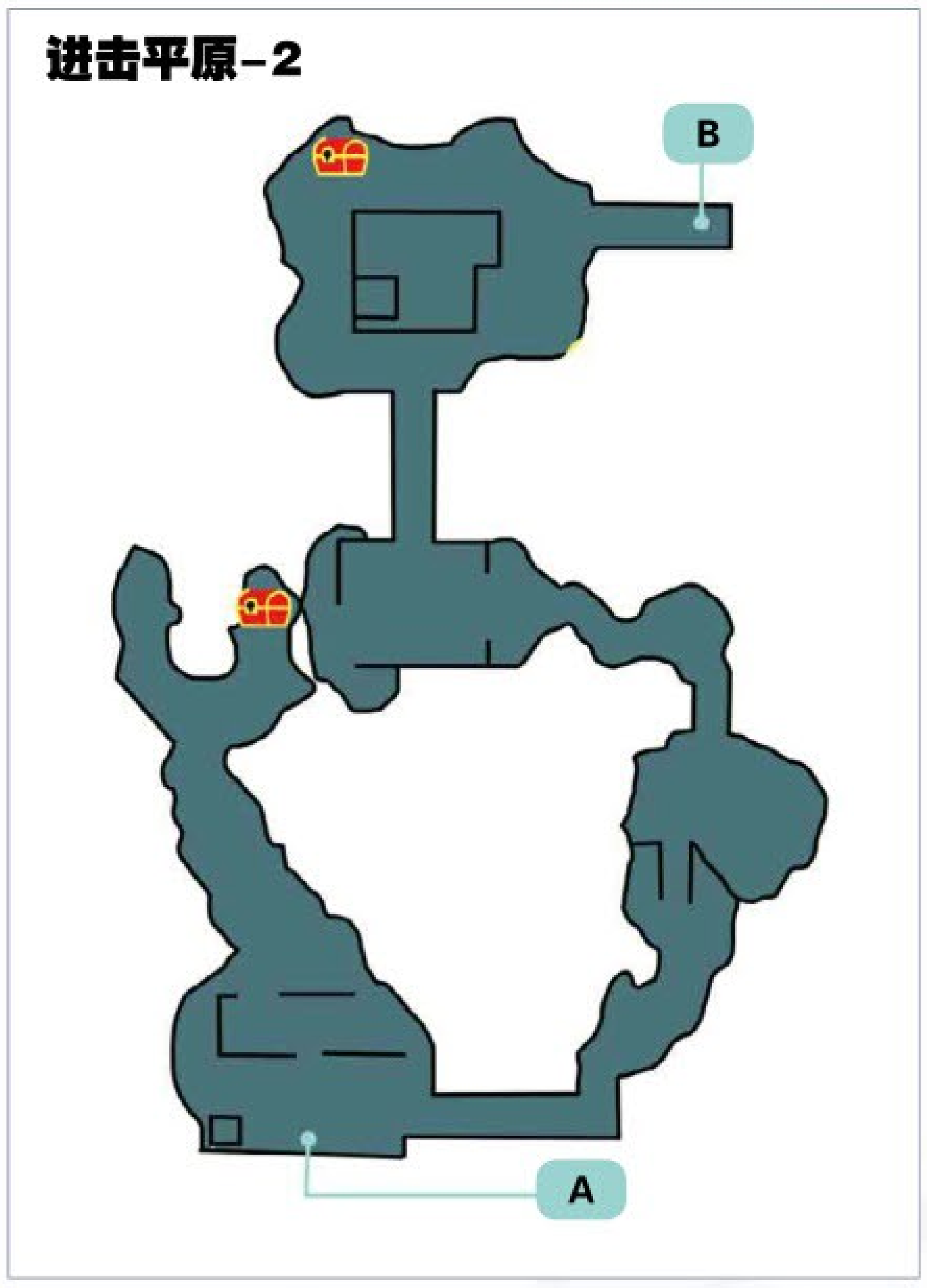
第四幕

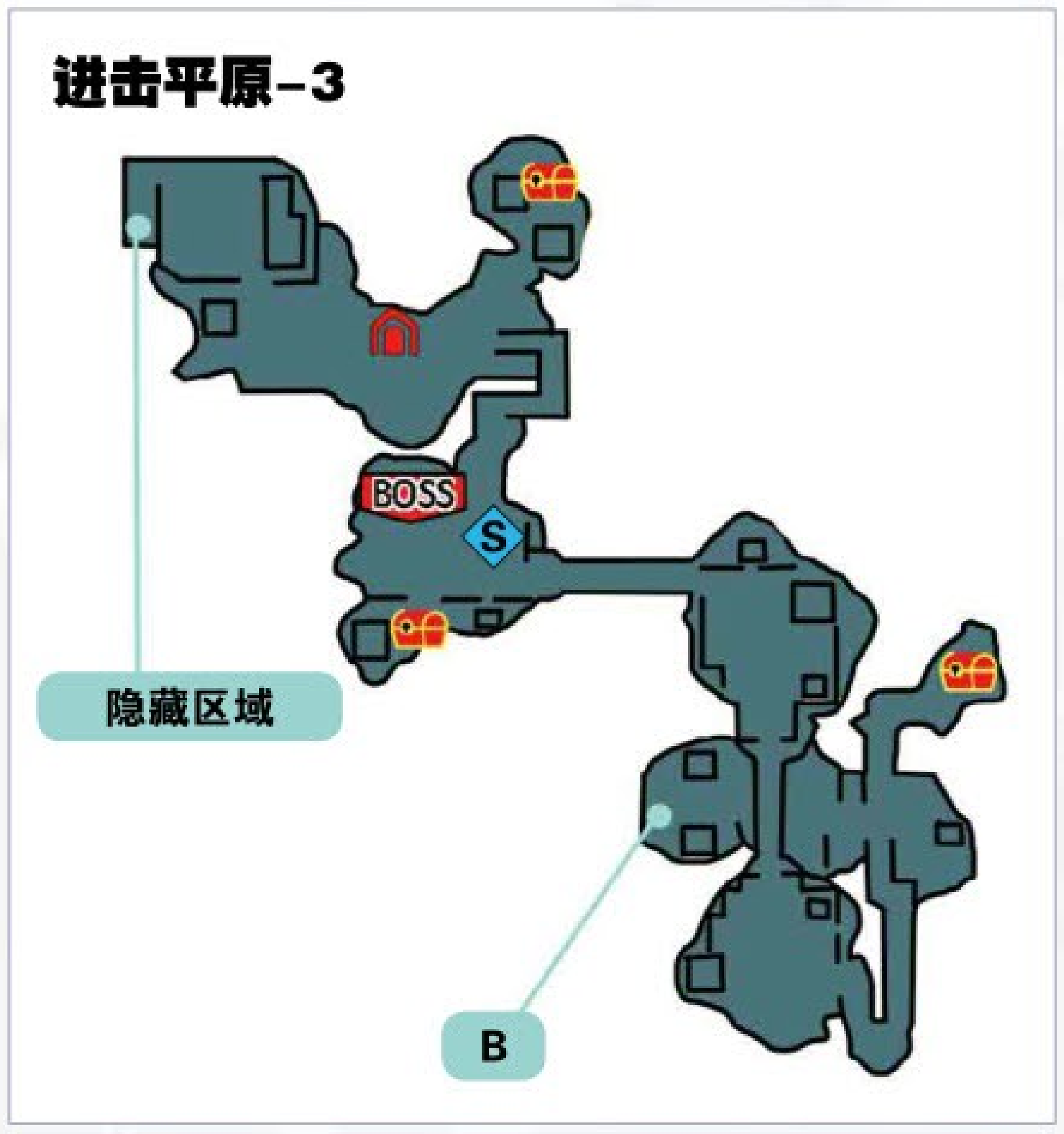
刚回到科内利亚镇，巴哈姆特军再度来袭。前往进击平原。

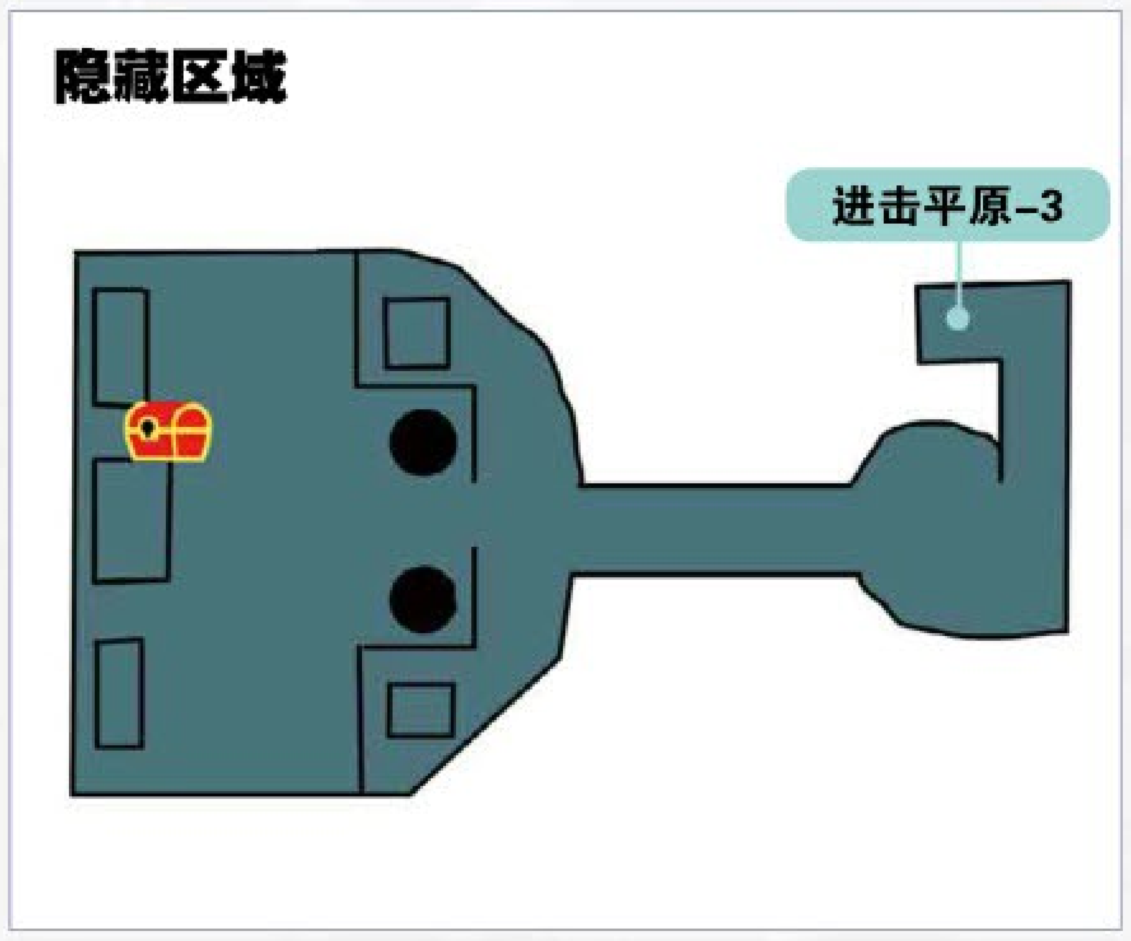
这个迷宫除了会随机遇敌外，靠近地图上的哥布林同样也会进入战斗。另外和路上的士兵对话有可能会入手道具。

来到山顶，一段剧情后迎接 BOSS 战。

BOSS 是哥布林巨人和巴哈姆特首领。这两个敌人都没有属性弱点，首领的血量相对较低，优先解决。哥布林巨人的攻击很容易将我方角色打至摇晃，必要时要首先主动选择“散散”避免不利局面。







隐藏区域　打完 BOSS 以后继续往上走，在地图的左上角。场地中间是只黑陆行鸟宝宝，它身后还有个宝箱。

第五幕

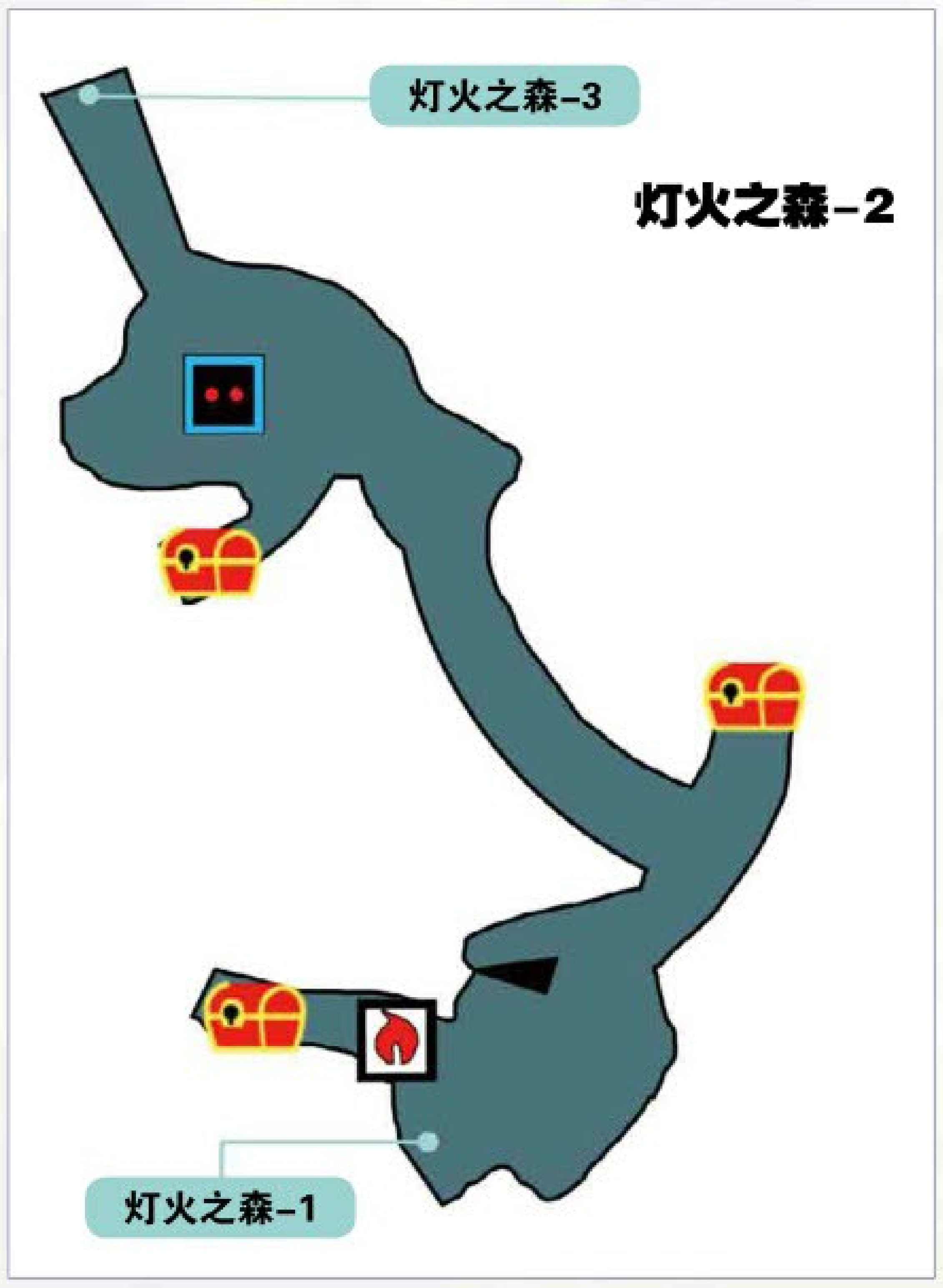
剧情后乘坐列车前往萨罗尼亚。首先来到的是迷宫灯火之森。

此时可以从传送门回到九树丘陵，忘记名字的少女的房间就会解放。离开少女的房间后会有和雪拉菲的剧情，再然后前往北方步道会解锁斗技场。

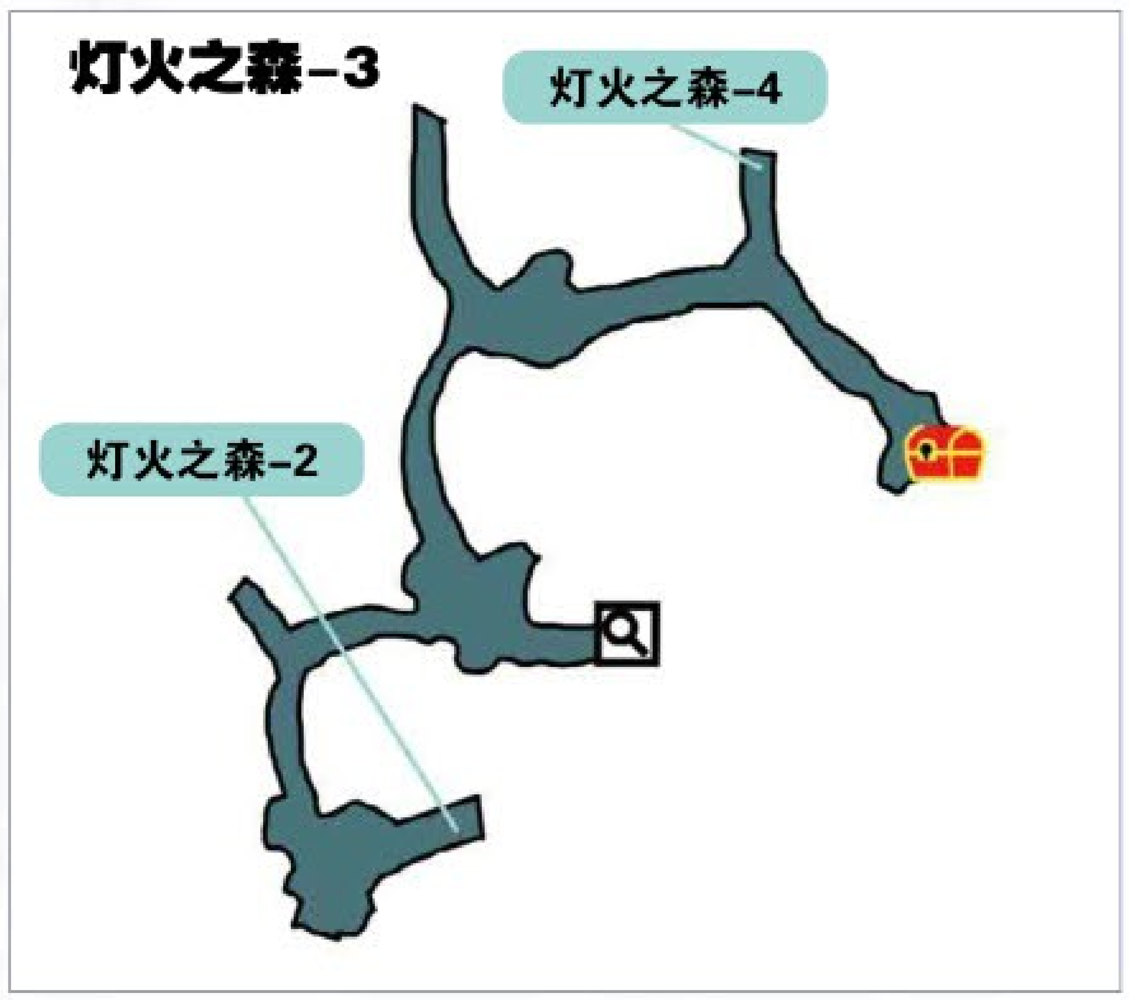
灯火之森的地形有一些岔路但总体来说并不算复杂。走到地图 4 会有存档点，再往前走就进入了林中湖泊。这里要和尤娜交手。

BOSS 瓦尔法雷叠叠状态。首先将他们打散，然后优先攻击血量较少的尤娜。法尔法雷的弱点是冰。

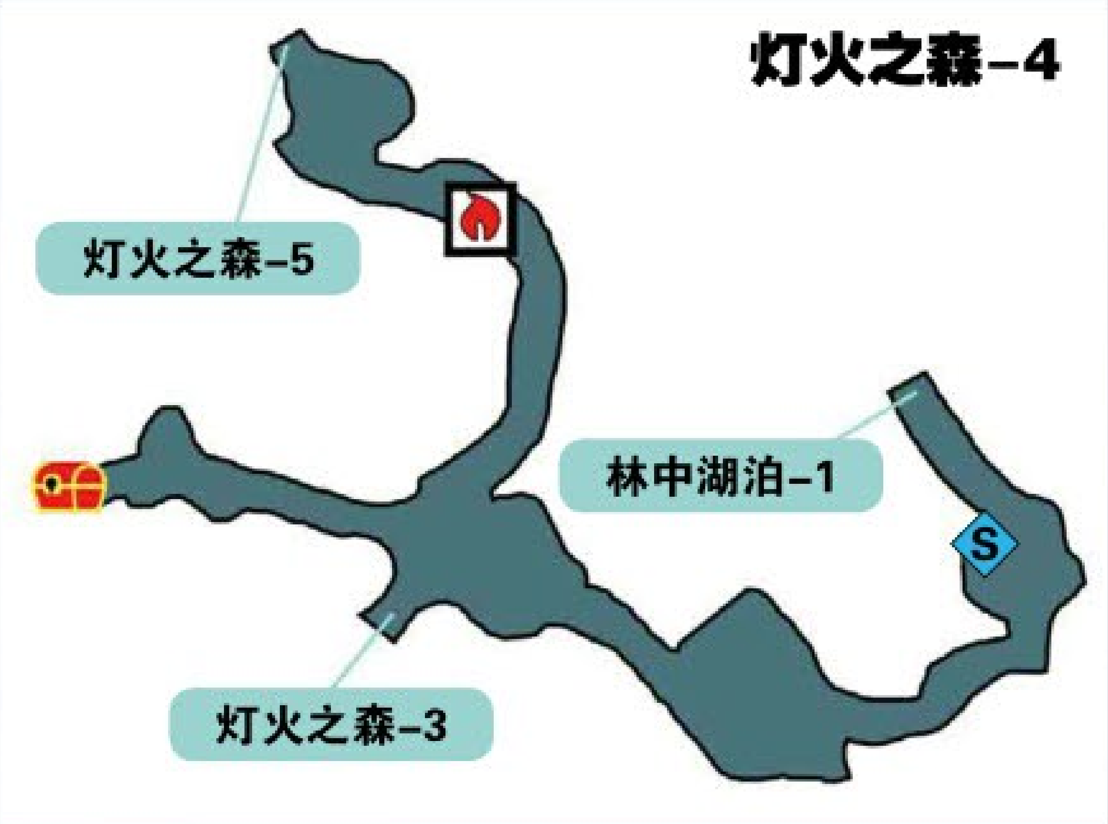
胜利后往前走来到冰锥区域。



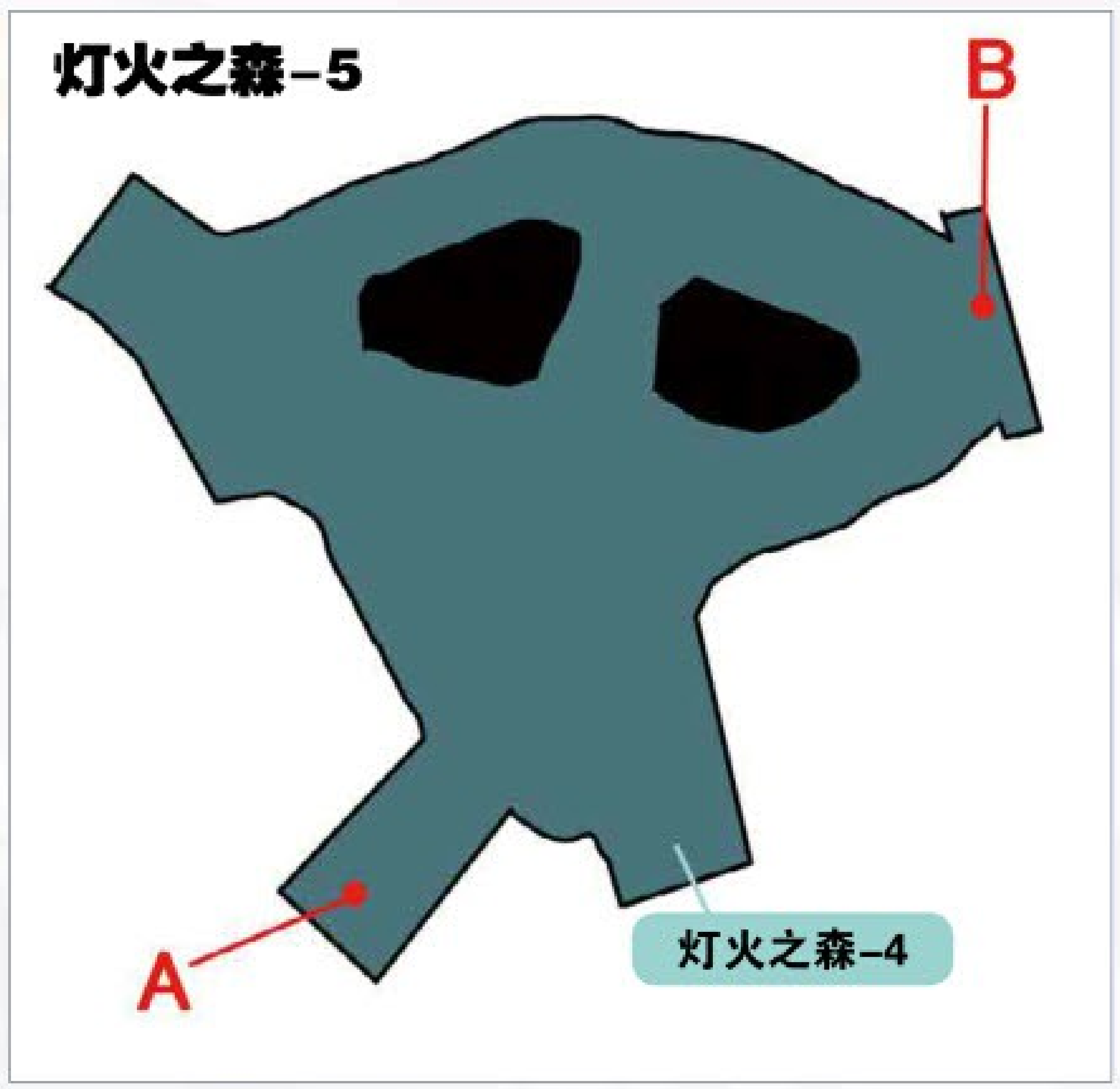
灯火之森-3



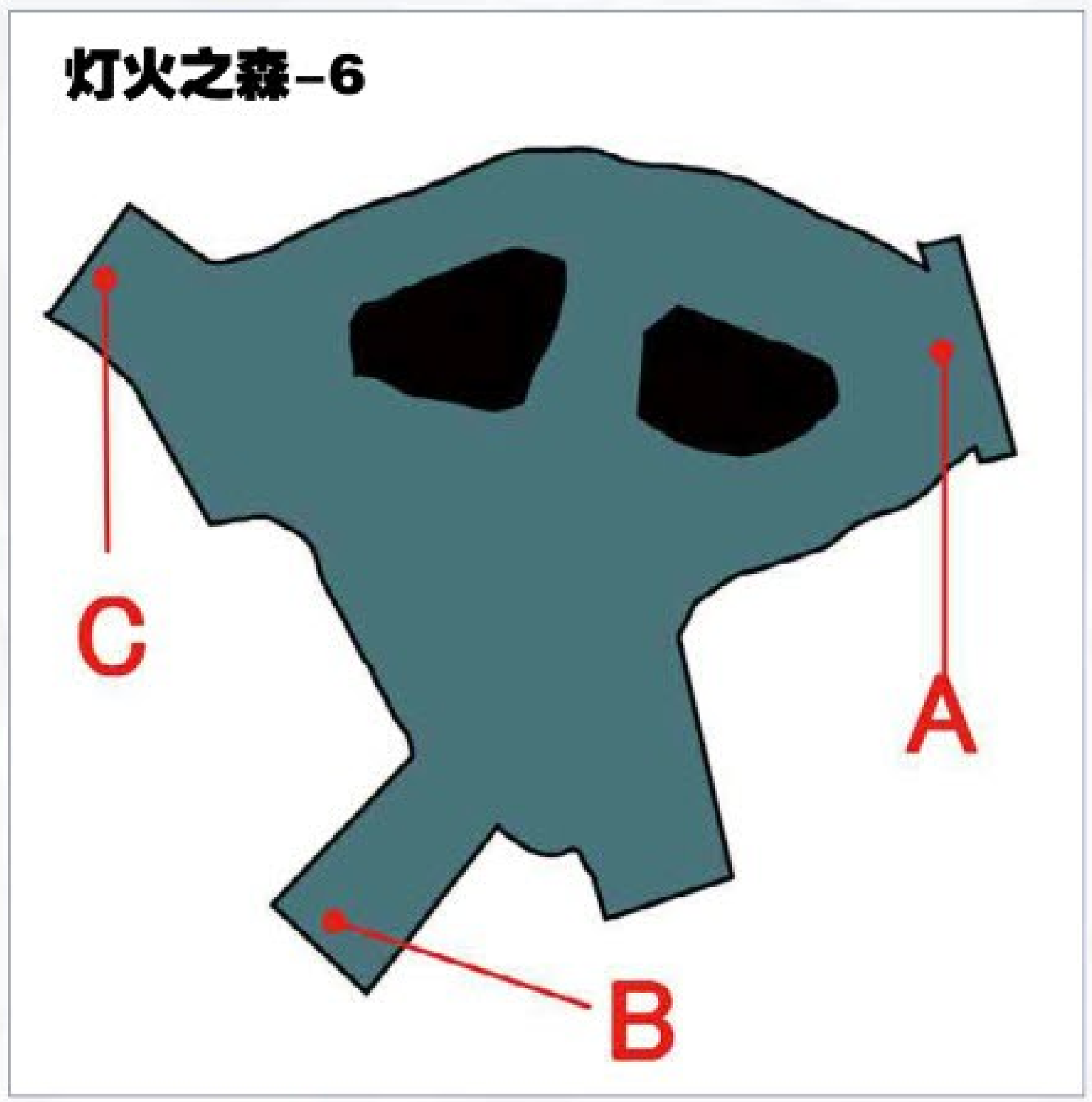
灯火之森-4



灯火之森-5



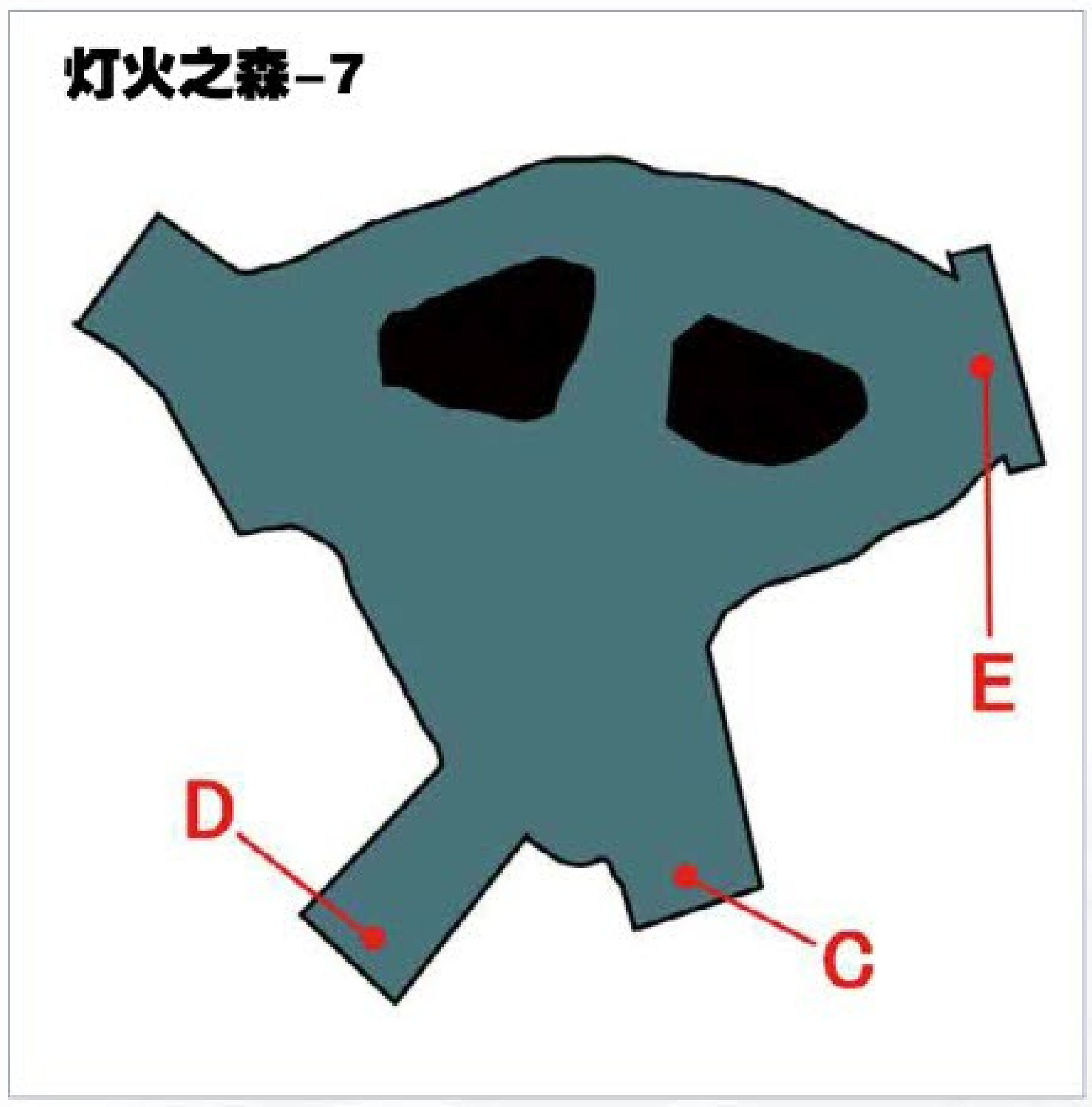
灯火之森-6

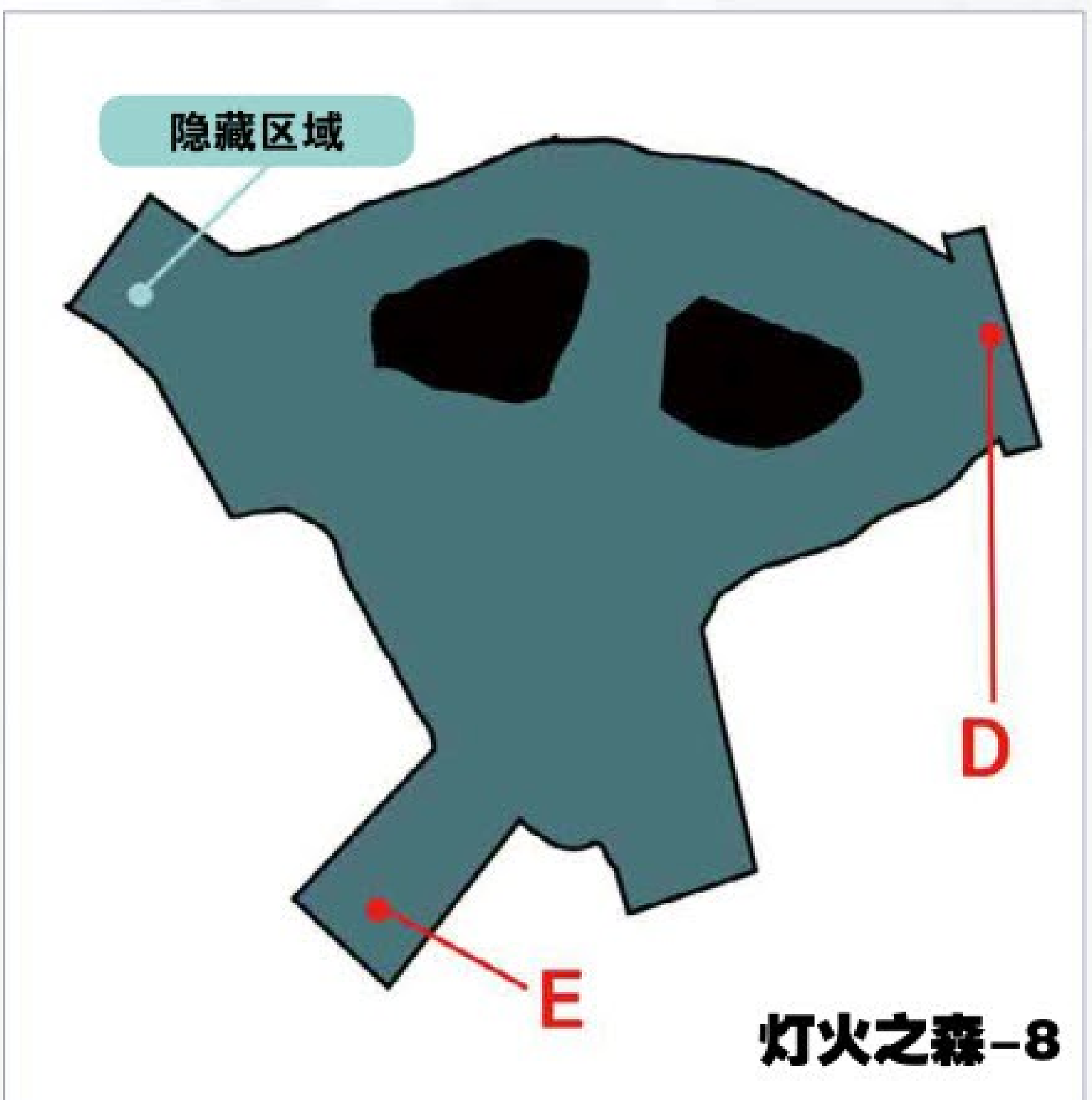


黑暗裂缝 LV13 的鲛鲨 ×4，属性弱点是雷和风。

隐藏区域 这个隐藏区域有点难去，建议玩家们对照着地图来走。场地左侧会遇到魔法罐，除了光与暗之外，其他属性全部有抗性，建议后期再来挑战会相对轻松些。

灯火之森-7



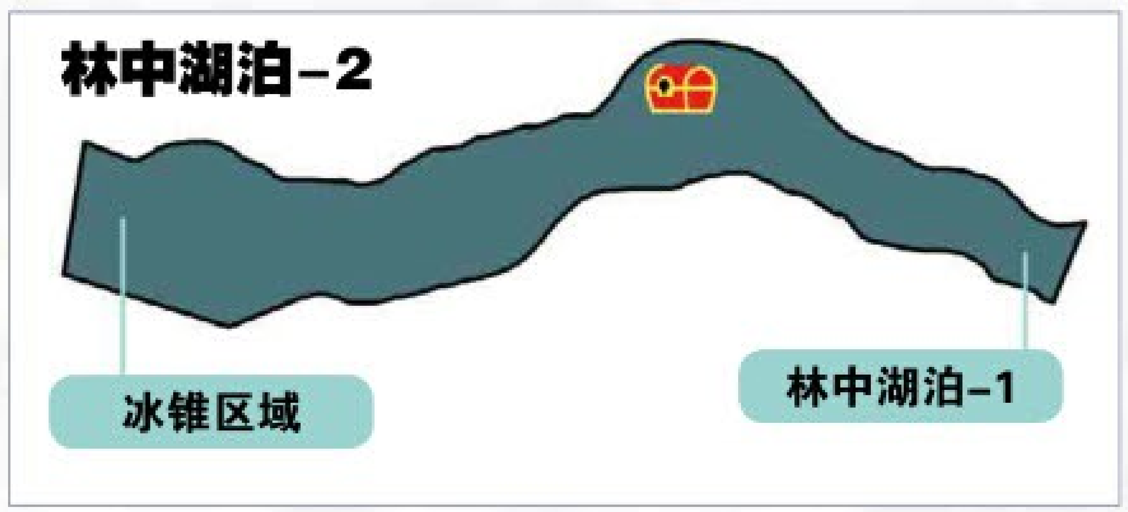


灯火之森-8

隐藏区域

林中湖泊-1

林中湖泊-2



第六幕

首先前往地图上的★处，会有相应的剧情。

之后离开旅社往北前进，进入冰柱悬崖。这里的敌人大多弱火，而且有些地方被冰挡住了需要使用“烧烧”才能前进，可以携带上石化鸡蛇这个迷影兽。

冰柱悬崖有三个地方是需要溜冰才能通过的。

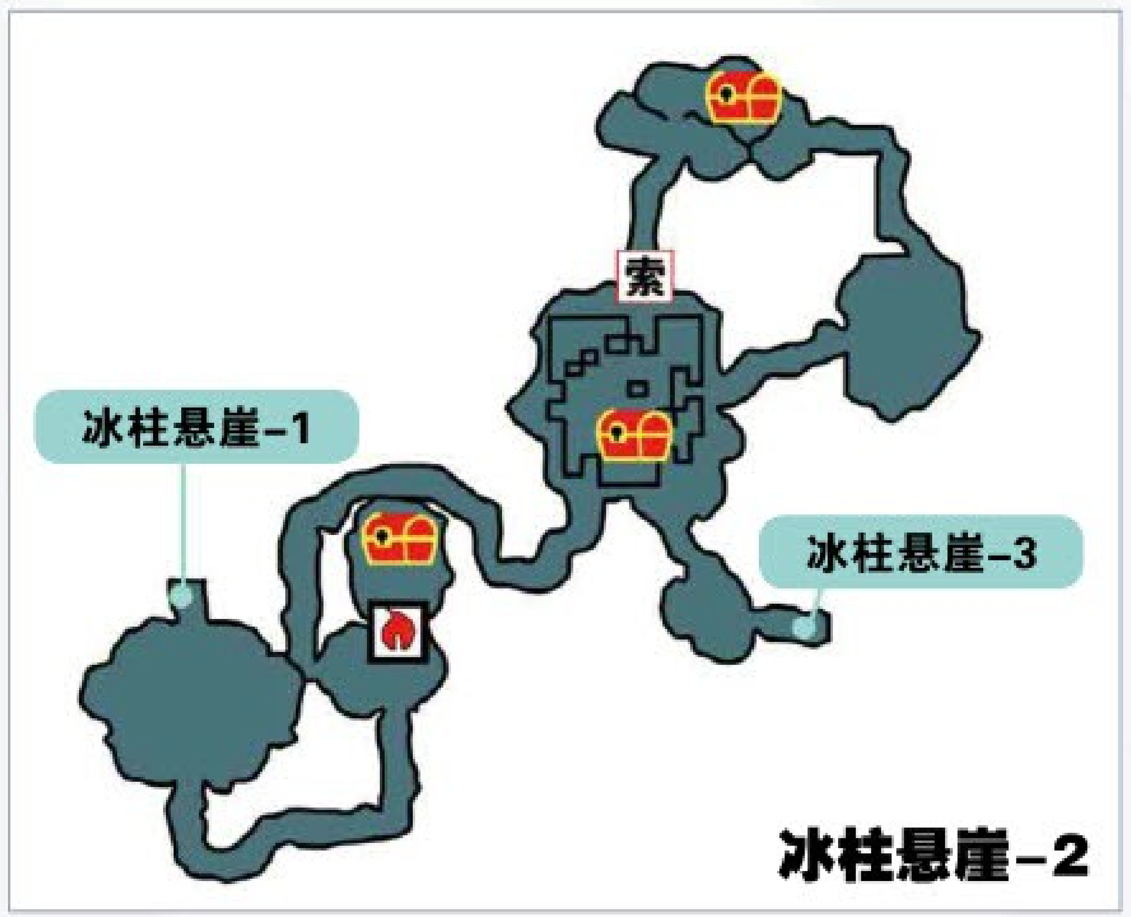
如果玩家血量低于 30% 时，非战斗状态下蕾菲雅会帮玩家回满血，所以没有太大必要将回复药和 AP 点数浪费在回血上。

来到地图 4 后保存一下准备 BOSS 战。

BOSS 大魔狼和白纳克 ×4。它们的属性弱点全部是火，开始战斗后先将白纳克全部消灭，之后专心对付大魔狼。一段时间后大魔狼会重新召唤出白纳克，依旧是先打小怪再转火 BOSS。

胜利后从前方窄路出去，前往冰锥区域。

冰柱悬崖-1



冰柱悬崖-2

冰柱悬崖-3

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

黑暗裂缝 在地图 4 的左下角，敌人是 LV15 的迷你布丁 ×6，弱点属性是火。

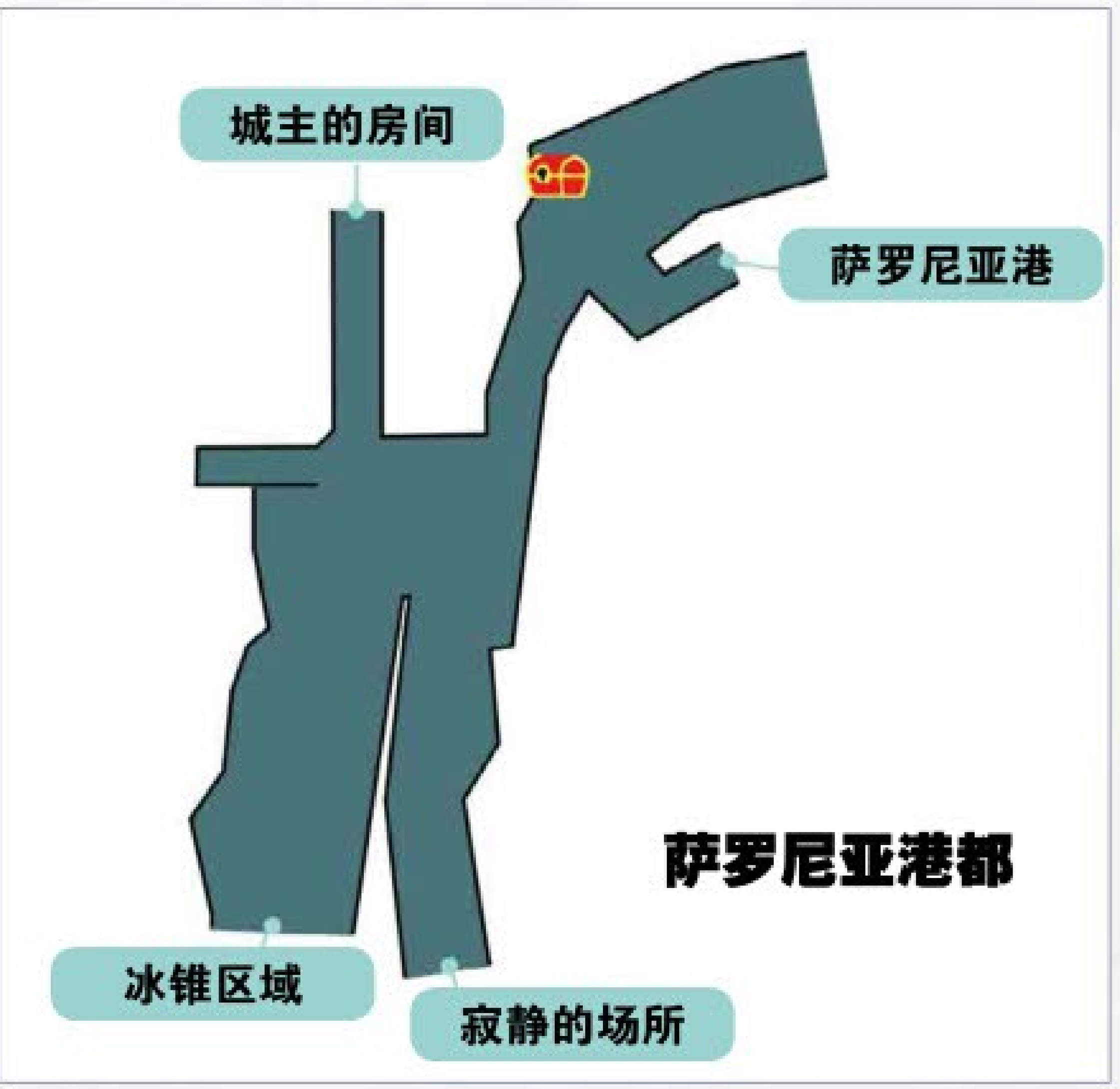
隐藏区域 在第三个滑冰区域的左上方，需要先敲碎冰块后再在机关上放上“重量 11，土属性耐性 100”的迷影兽。继续溜冰前往右上角。隐藏区域内的敌人是神圣龙 ×2。神圣龙没有属性弱点，而且只能用光魔法攻击它才能令其宝石化。

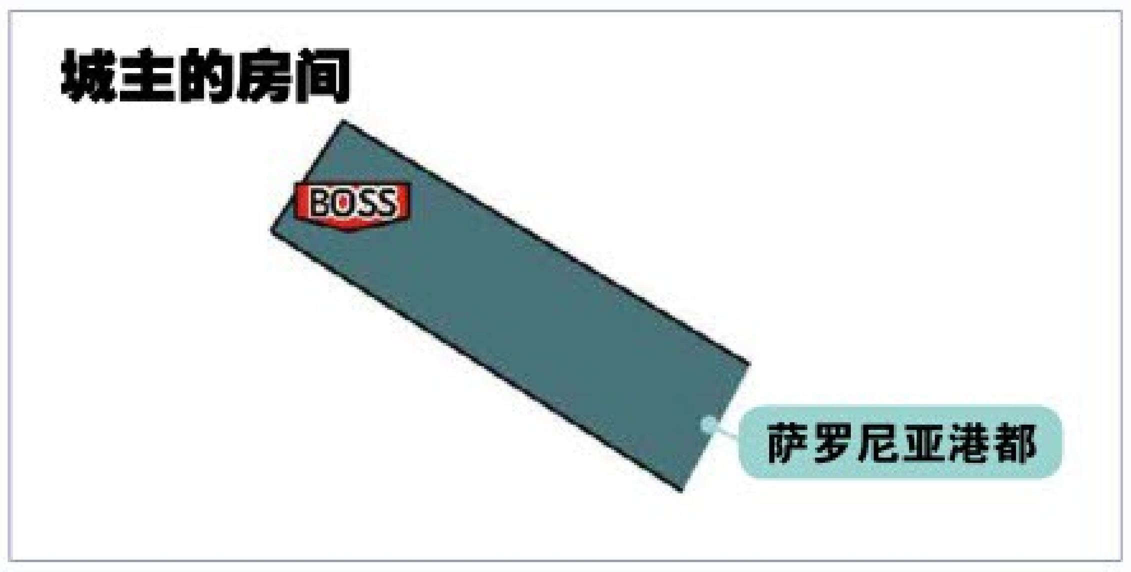
第七幕

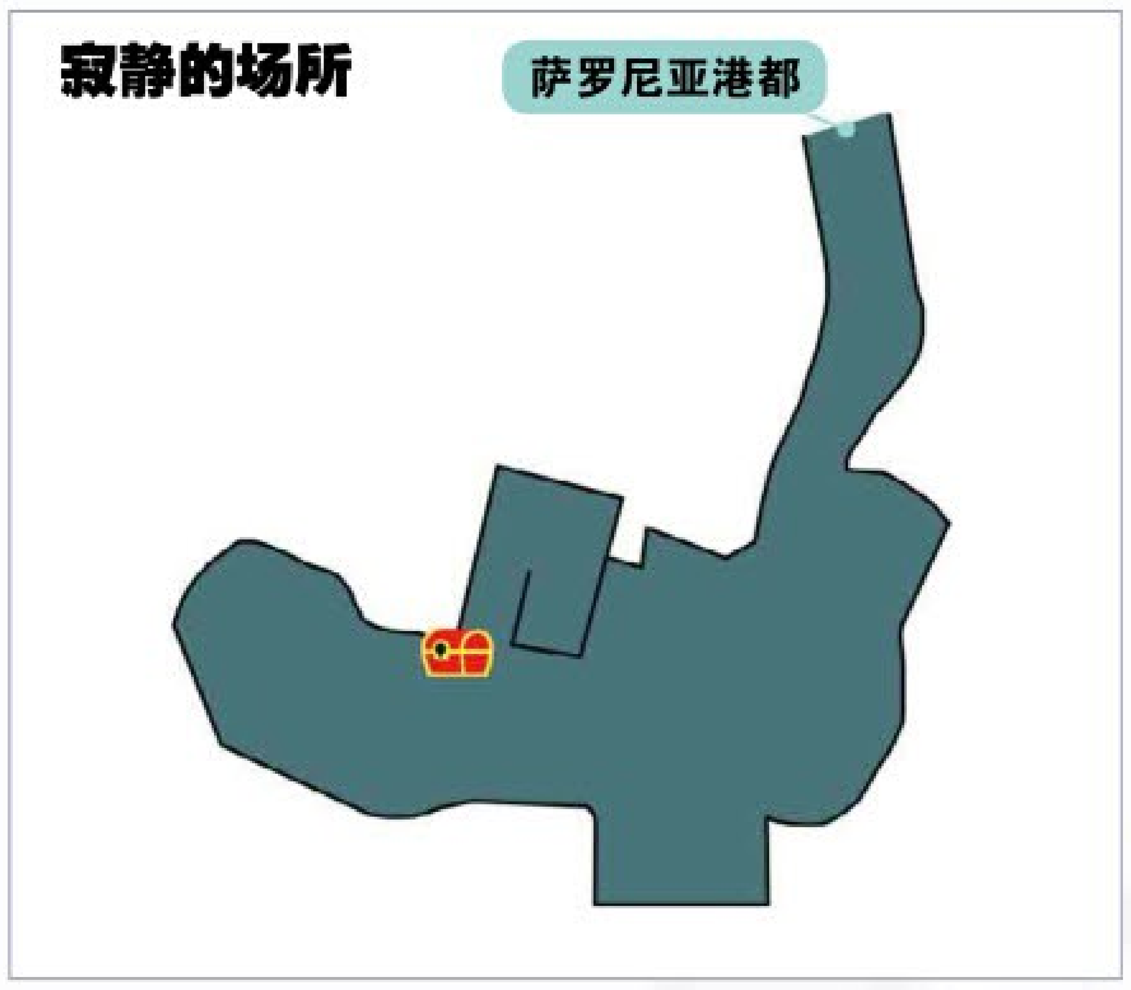
来到萨罗尼亚港都后先和头顶有“！”的 NPC 对话，然后前往领主的城堡。

剧情后打 BOSS 帝国卫兵。它的“高塔破坏击”差不多会有 500 多的伤害，注意保持好血线。

胜利后就可以向忘记名字的少女购买蕾菲雅的守护者勋章了。







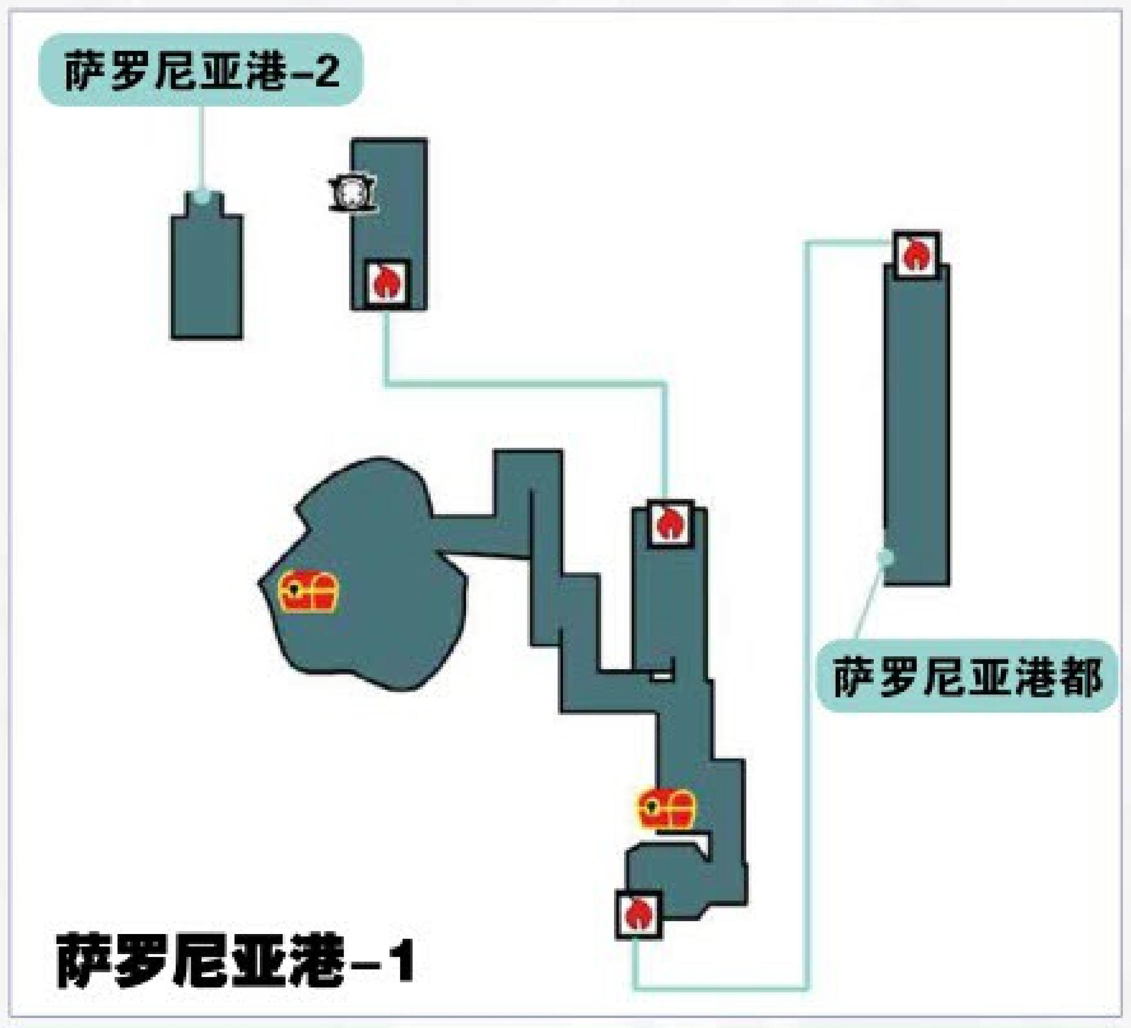
第八幕

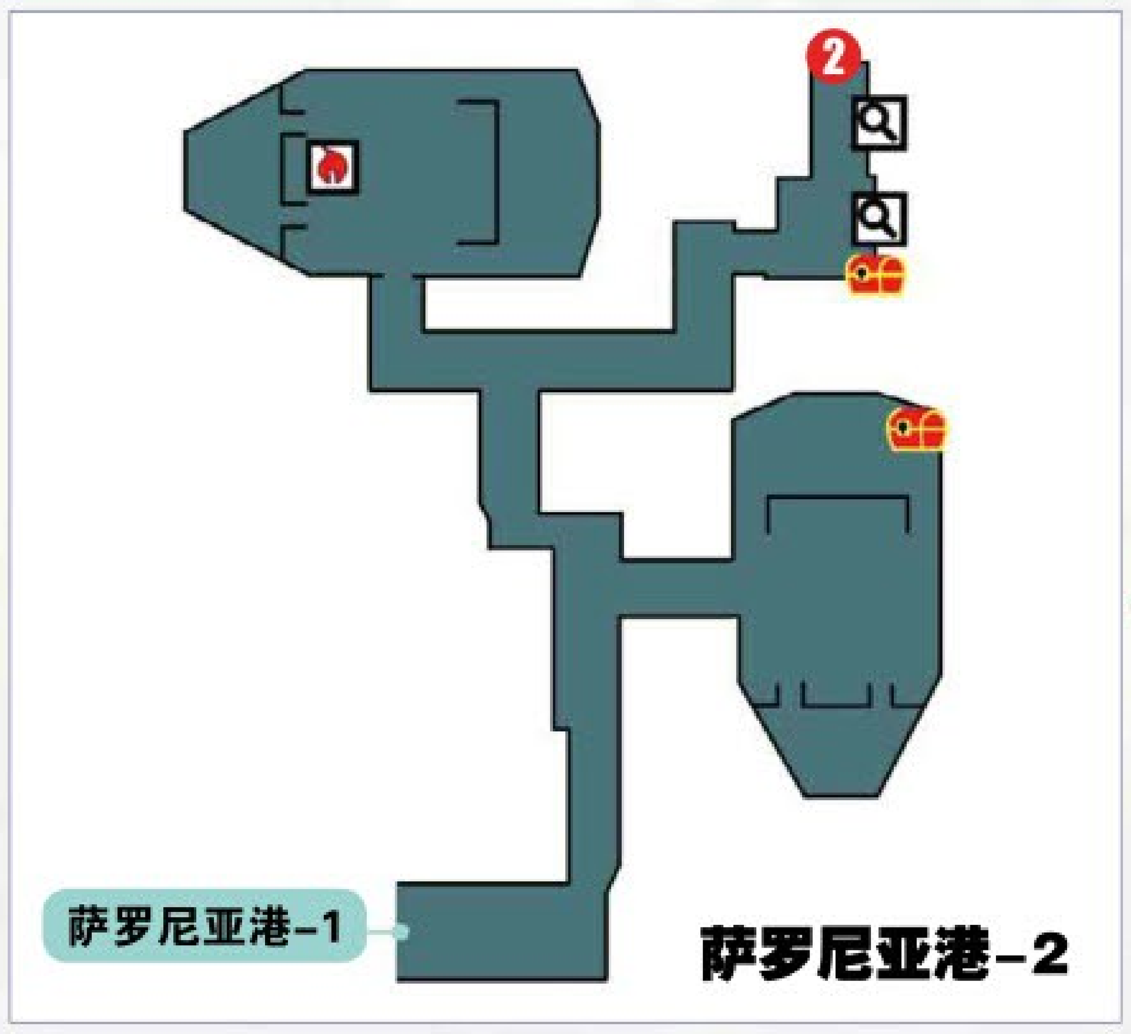
和头顶有“！”的 NPC 对话，然后前往港口。剧情后来到萨罗尼亚港。

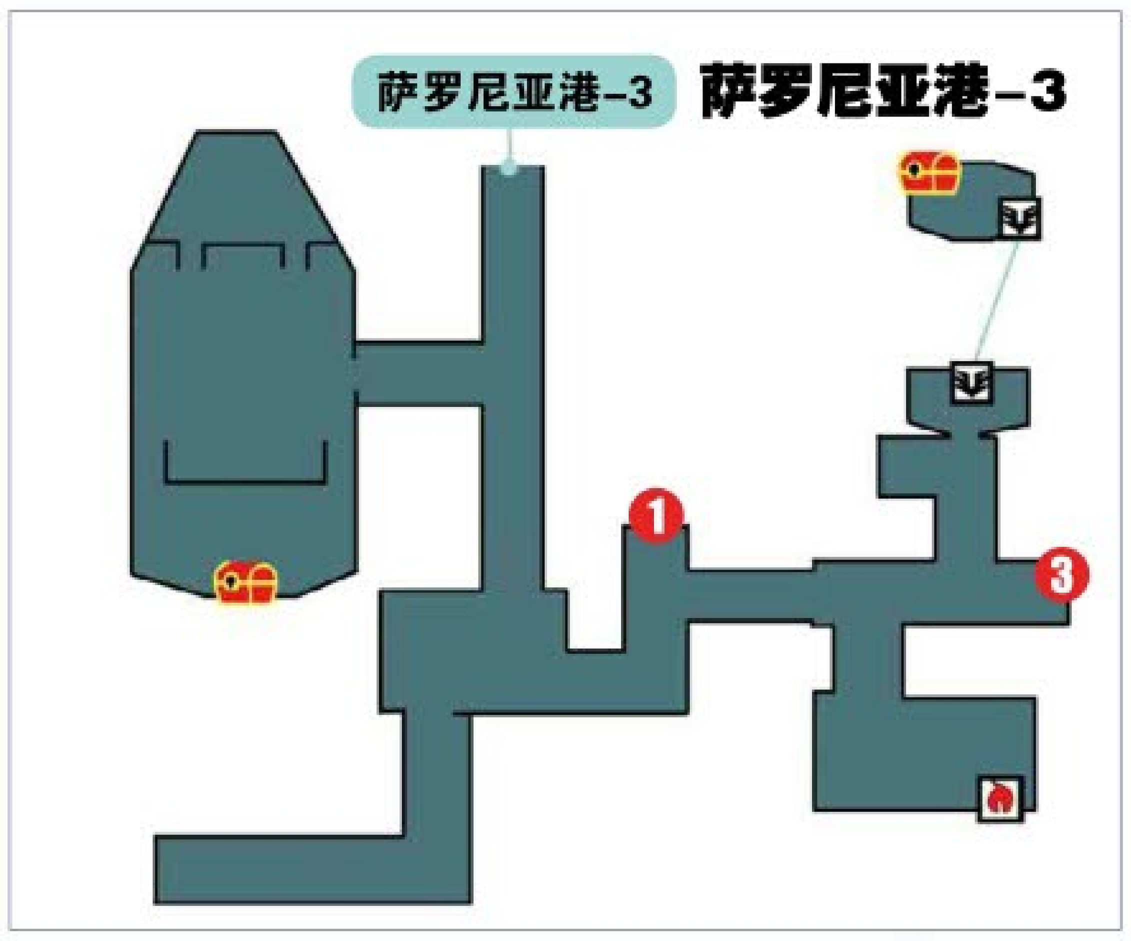
这个迷宫需要水属性耐性 50 以上的迷影兽，周围的敌人就符合条件。

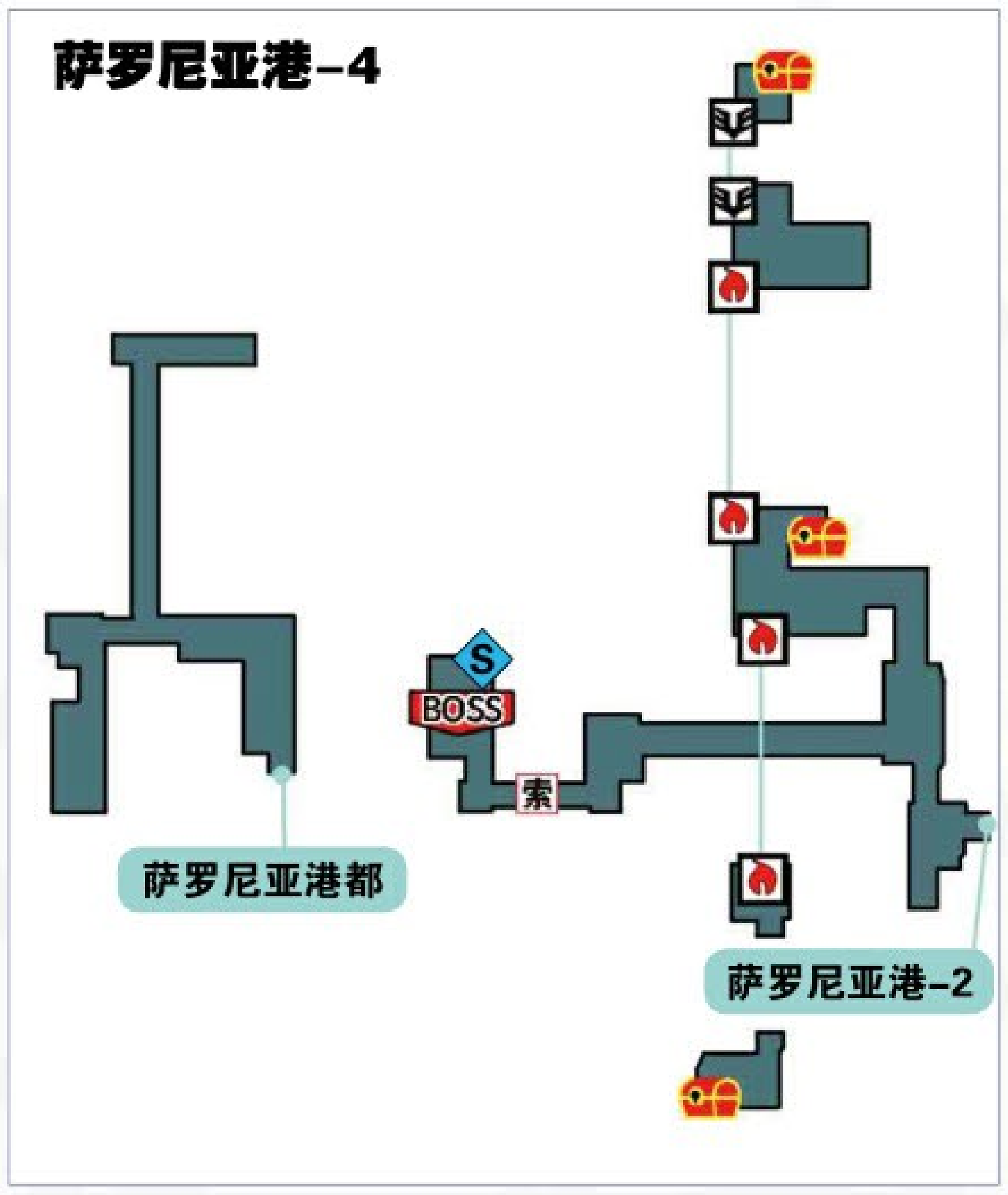
BOSS 海莫古力 ×6，属性弱点是雷和风。可以提前在巧克拉的商店中购买一些“落雷玉”来使用。

战斗胜利后与法利斯有场必定会失败的强制战斗，再然后是与巴哈姆特兵交手。









黑暗裂缝 LV25 的重型鲛鲨，属性弱点是雷和风。

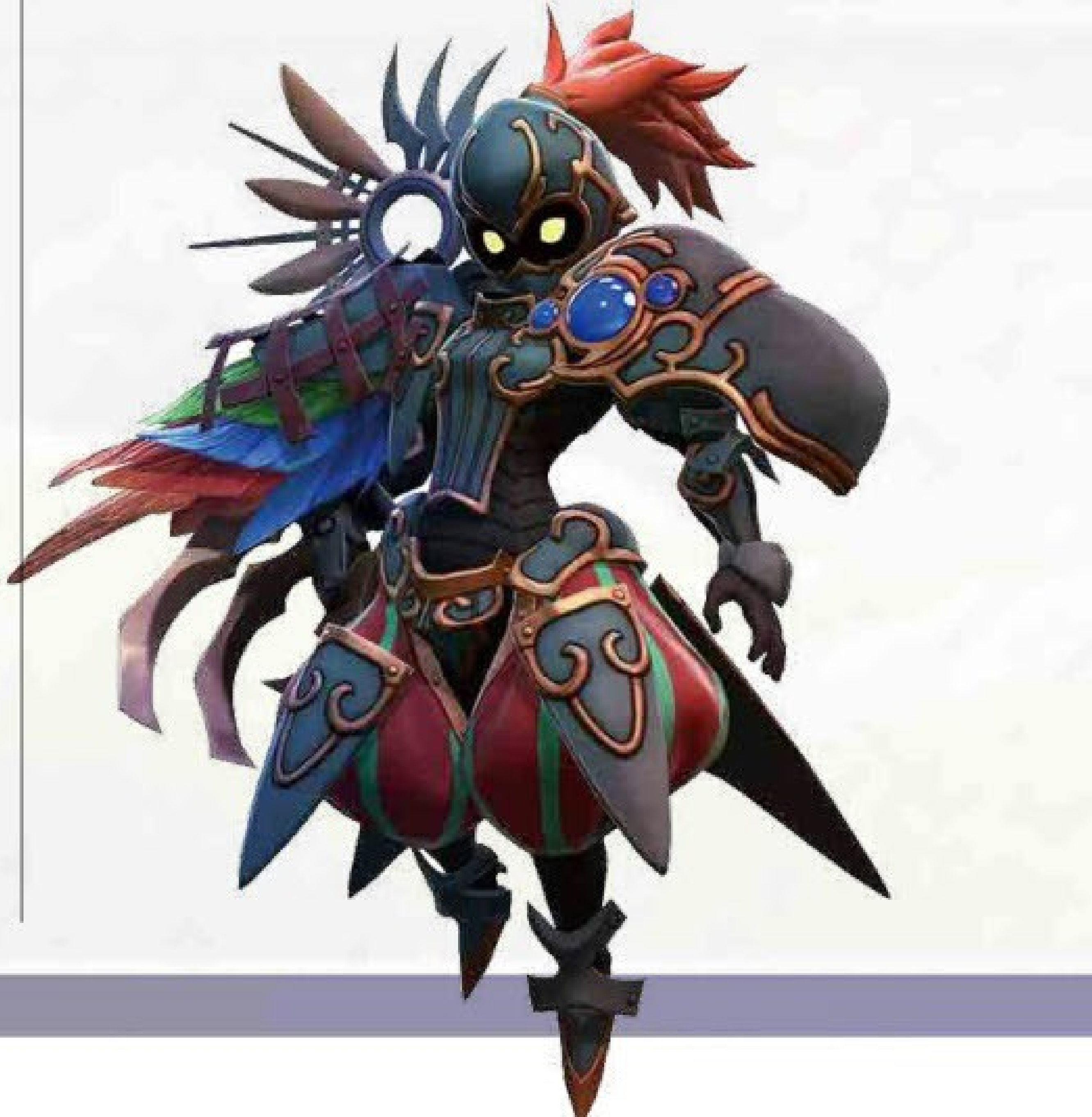
隐藏区域 在地图 2 和 3 上有三个铃铛。按照地图上标识的数字顺序依次敲击它们后会出现隐藏区域。内有大量宝箱以及敌人汪洋莫古力 ×6，属性弱点是雷和风。

第九幕

和琪丝荻对话后出发。

剧情后搭救被迷影兽围困的小乌龟，然后在坚钢玳瑁龟的帮助下渡海。

海中的敌人不要碰到，此时是很难打得过的。贴着两侧的边走更容易回避掉它们。



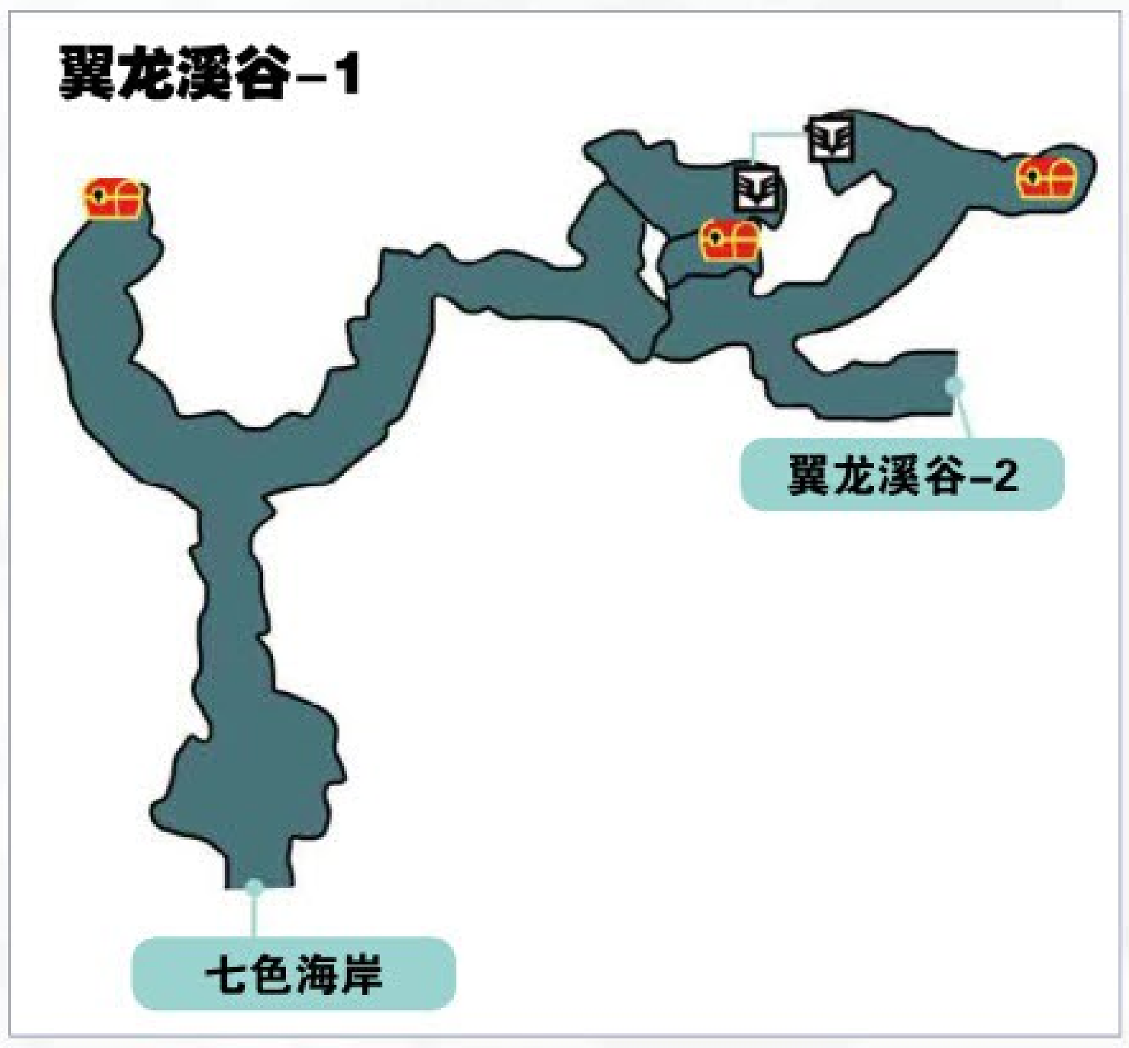
第十幕

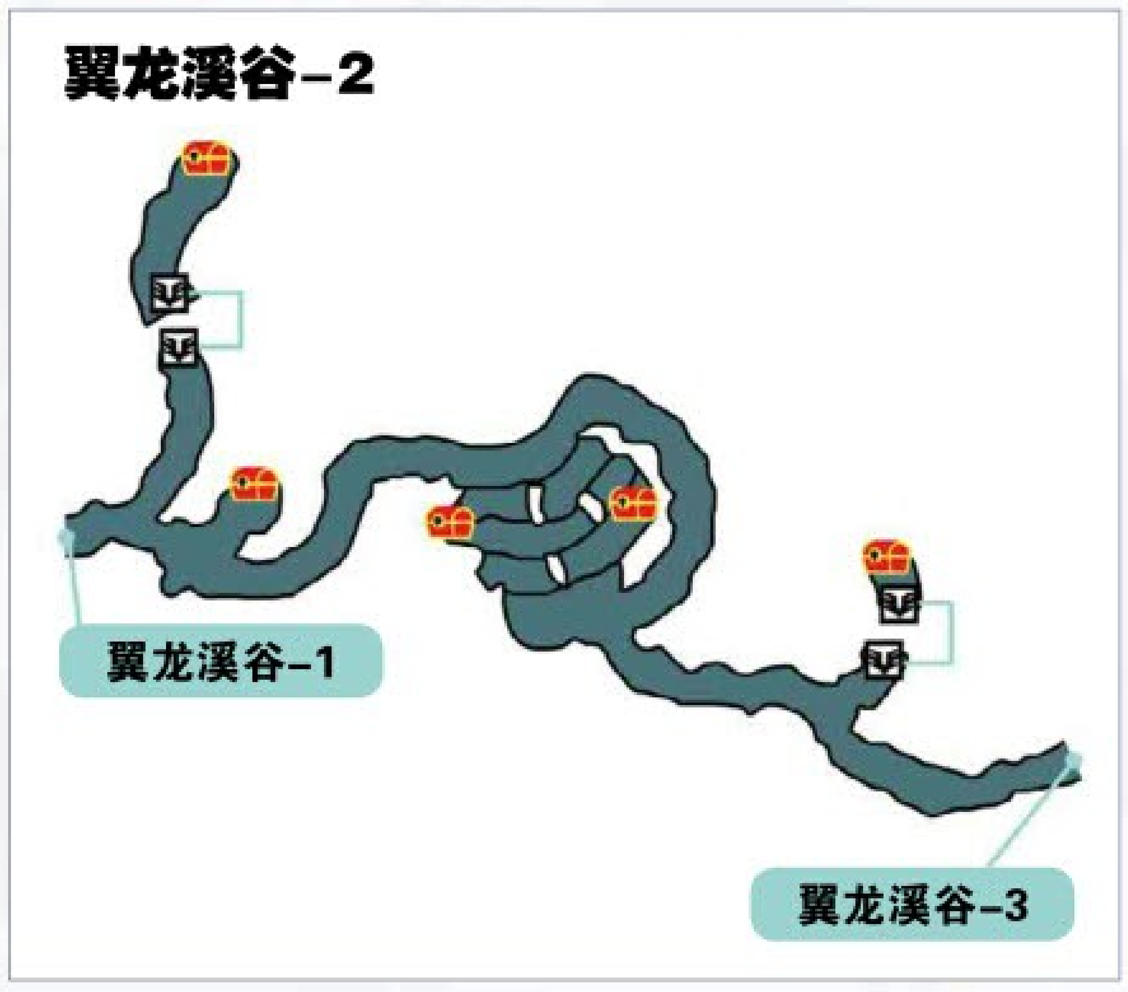
经由七色海岸前往翼龙溪谷。

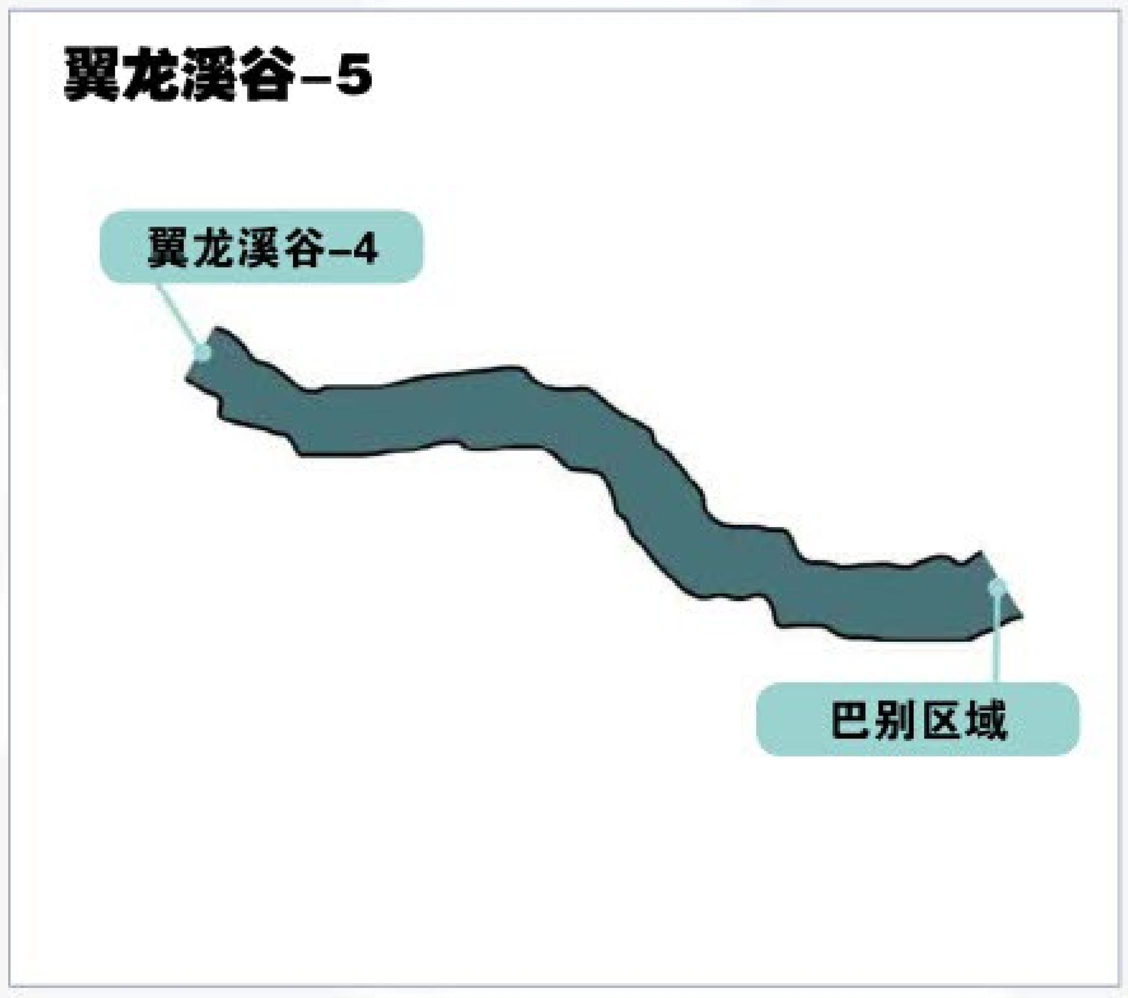
这里需要使用到迷影兽的“飞飞”能力才能取得各种宝箱。

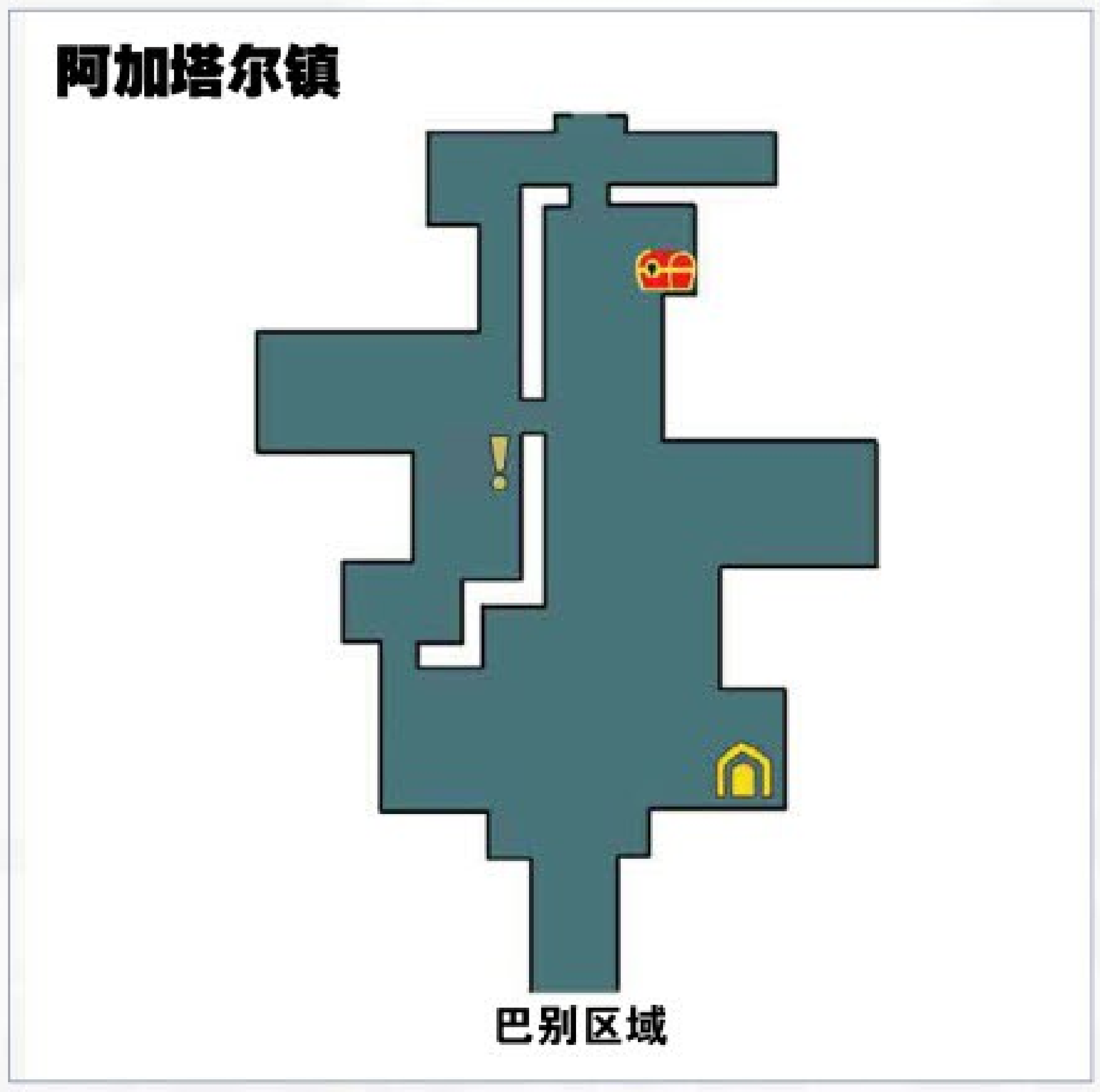
在地图4的上方存档后挑战BOSS百万红龙。红龙的弱点属性是冰和水，血比较厚，开战前做好道具的补给。

胜利后会遇到提法，之后前往尼福尔海姆。









隐藏区域　位于地图3的下方，需要先打倒红龙 ×3。它们的属性弱点是冰和水。

隐藏区域内的BOSS是地狱三头犬，属性弱点是光。

第十一幕

抵达尼福尔海姆后会有一段剧情。和莉迪亚交谈，然后前往第七峡谷。

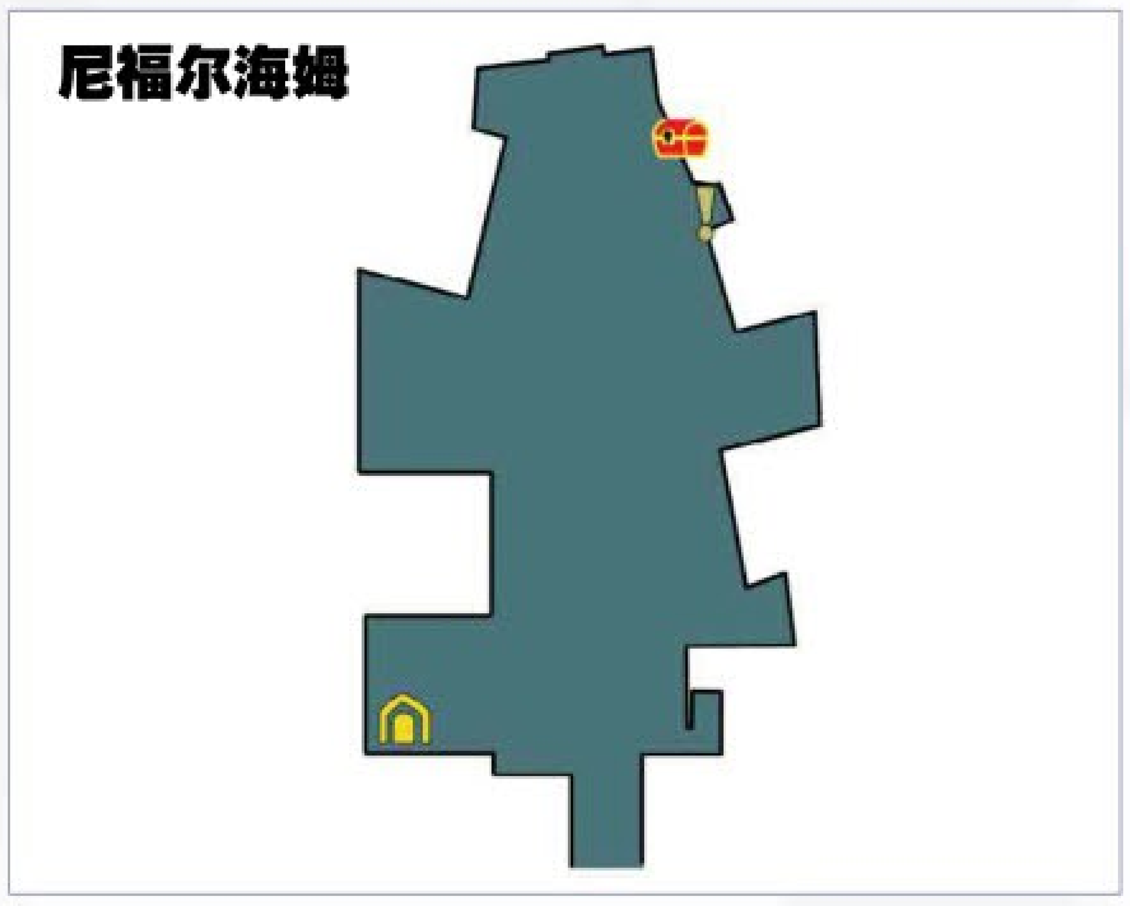
这个迷宫需要迷影兽的“坏坏”和“冰冰”的技能（冰柱悬崖的亚秋秋或是涅布拉洞穴隐藏区域的冰利拉）才能完全探索。

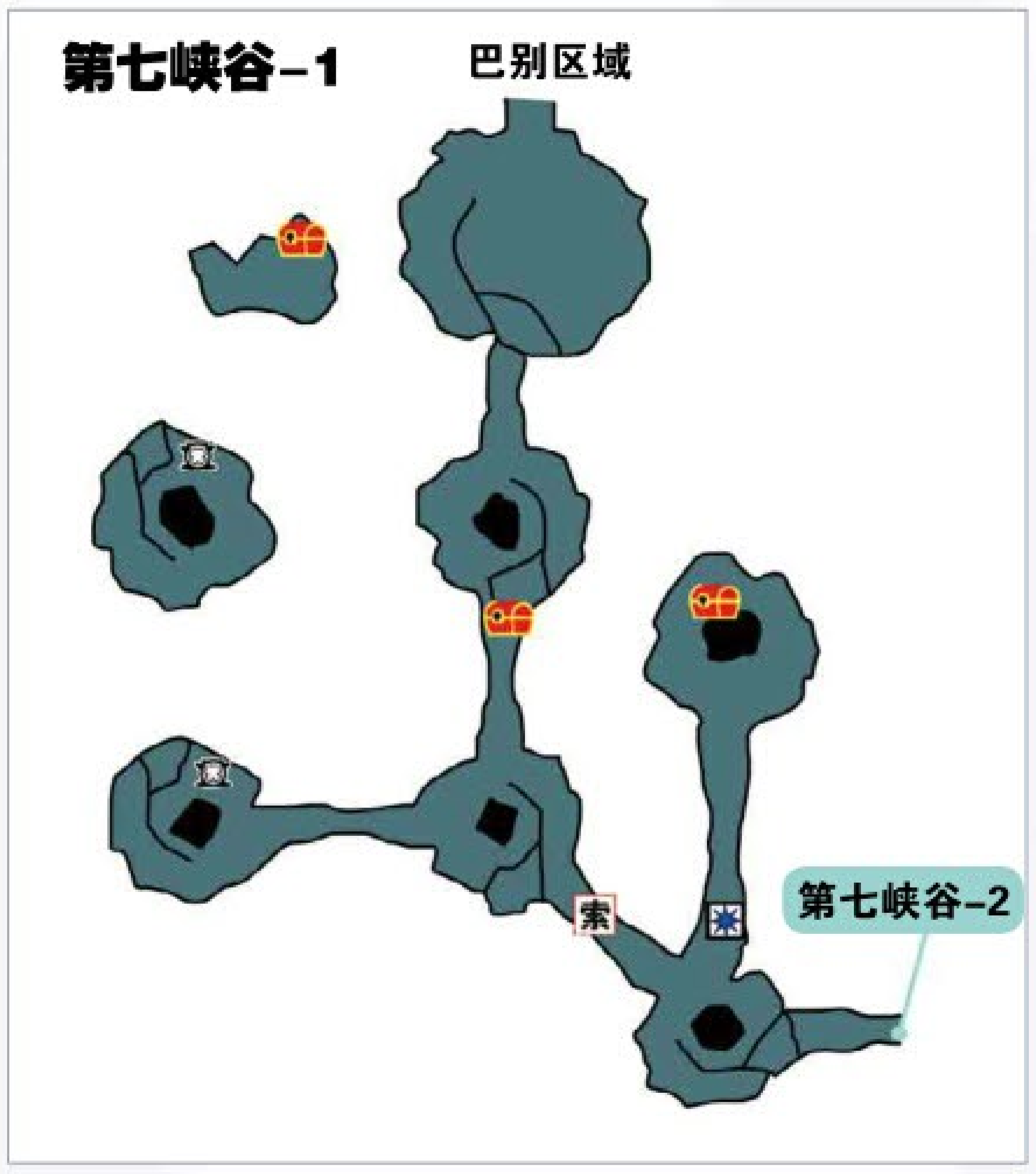
走到地图3右上角的那片大区域内帮助莉迪亚。打倒6个炸弹，用水属性魔法可以轻松搞定。

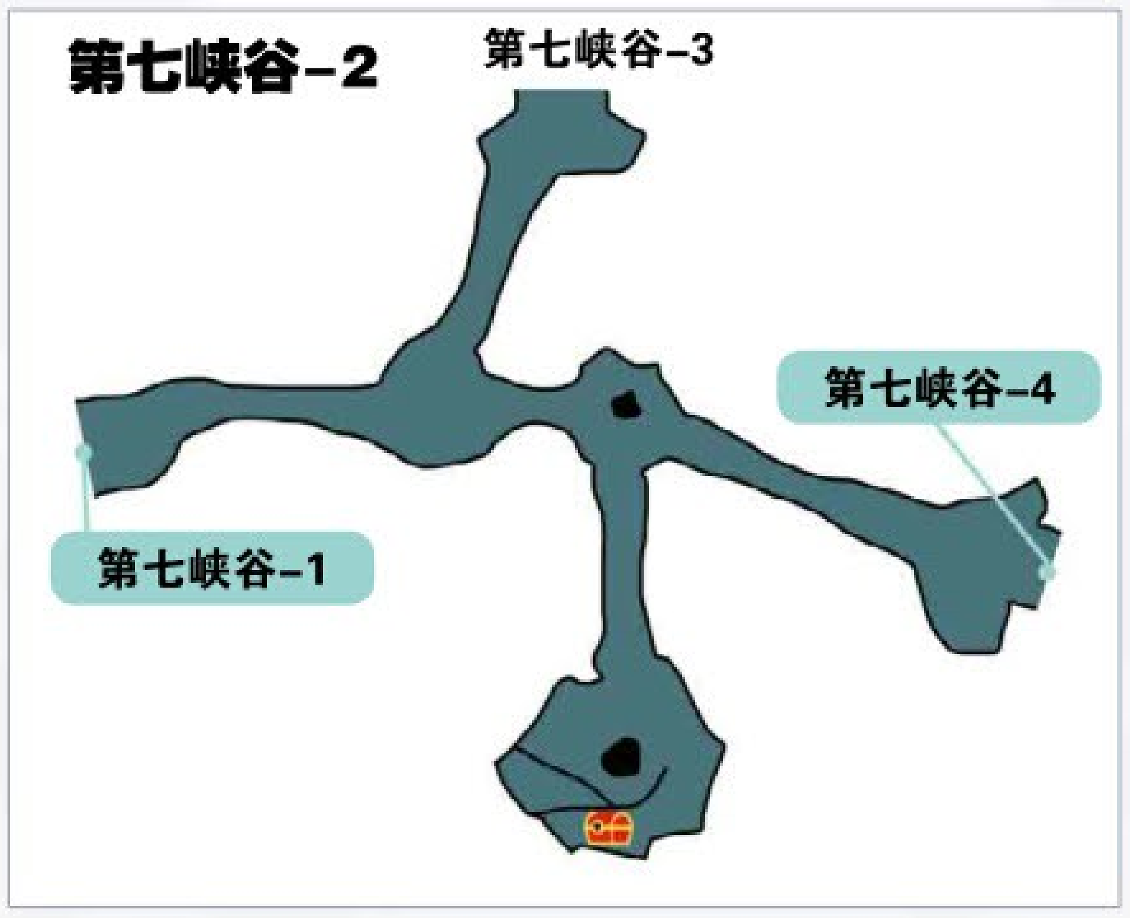
原路返回地图2的★处，莉迪亚会帮忙吹散火龙卷。继续前往地图4。

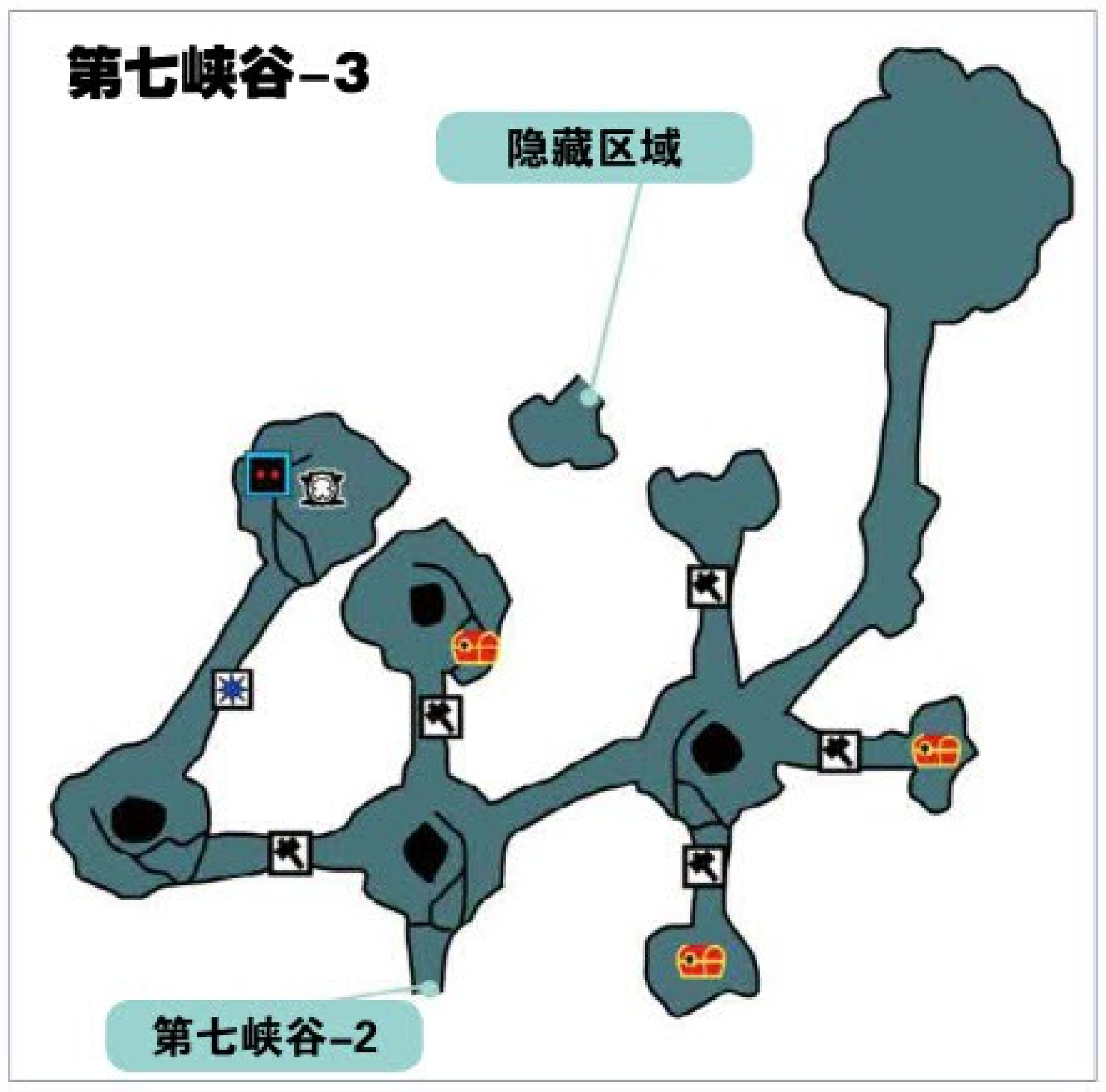
地图4尽头要打BOSS炸弹王，弱点依旧是水。如果已经拿到了“中水花”的魔法的话会轻松一些。另外道具“龙鳞”可以一次性给予将近3000点伤害。炸弹王单体伤害比较高，特别是临近死亡时会使用“大火焰”特别疼，血量应控制在700以上。最后BOSS死亡前会自爆，需提前把血尽量加满。

战斗胜利后入手“火之钥匙”。









黑暗裂缝 在地图 3 的左上角机关旁。LV30 的史芬杰斯 ×3，属性弱点为风和水。

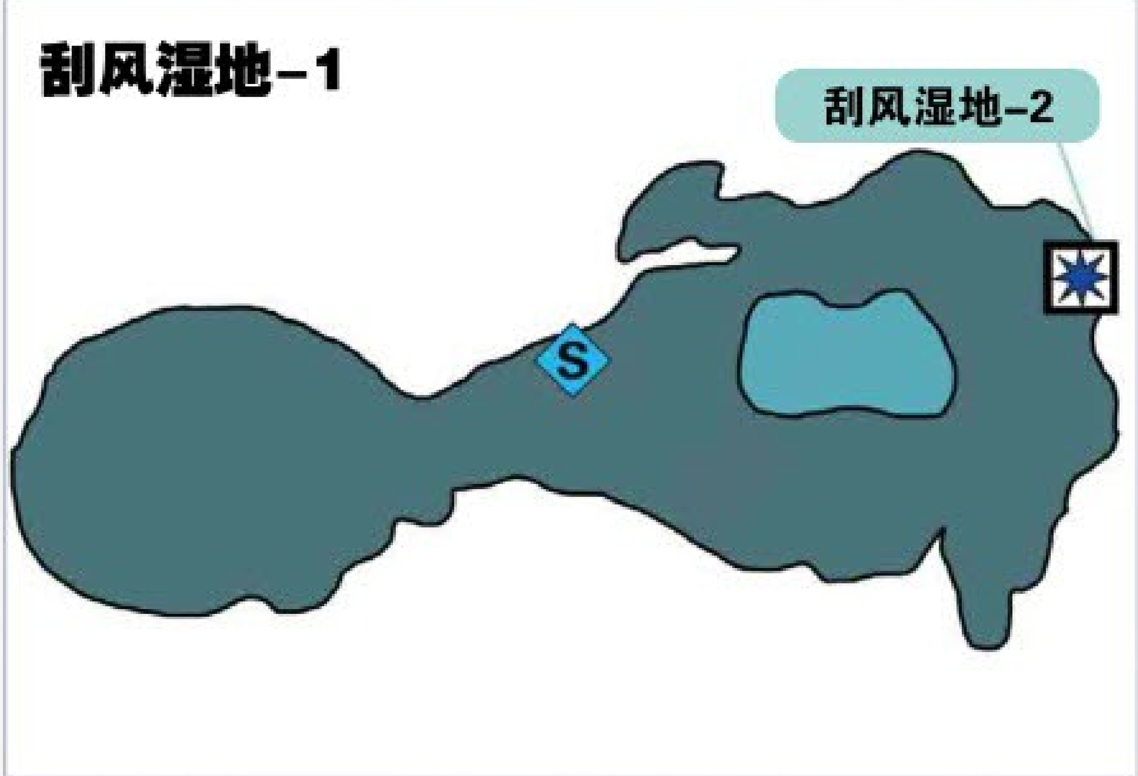
隐藏区域 在地图 3 的左上角机关处放上“重量 12、或属性耐性 150”的迷影兽后才能进入隐藏区域，里面是 BOSS 凤凰，属性弱点是水。

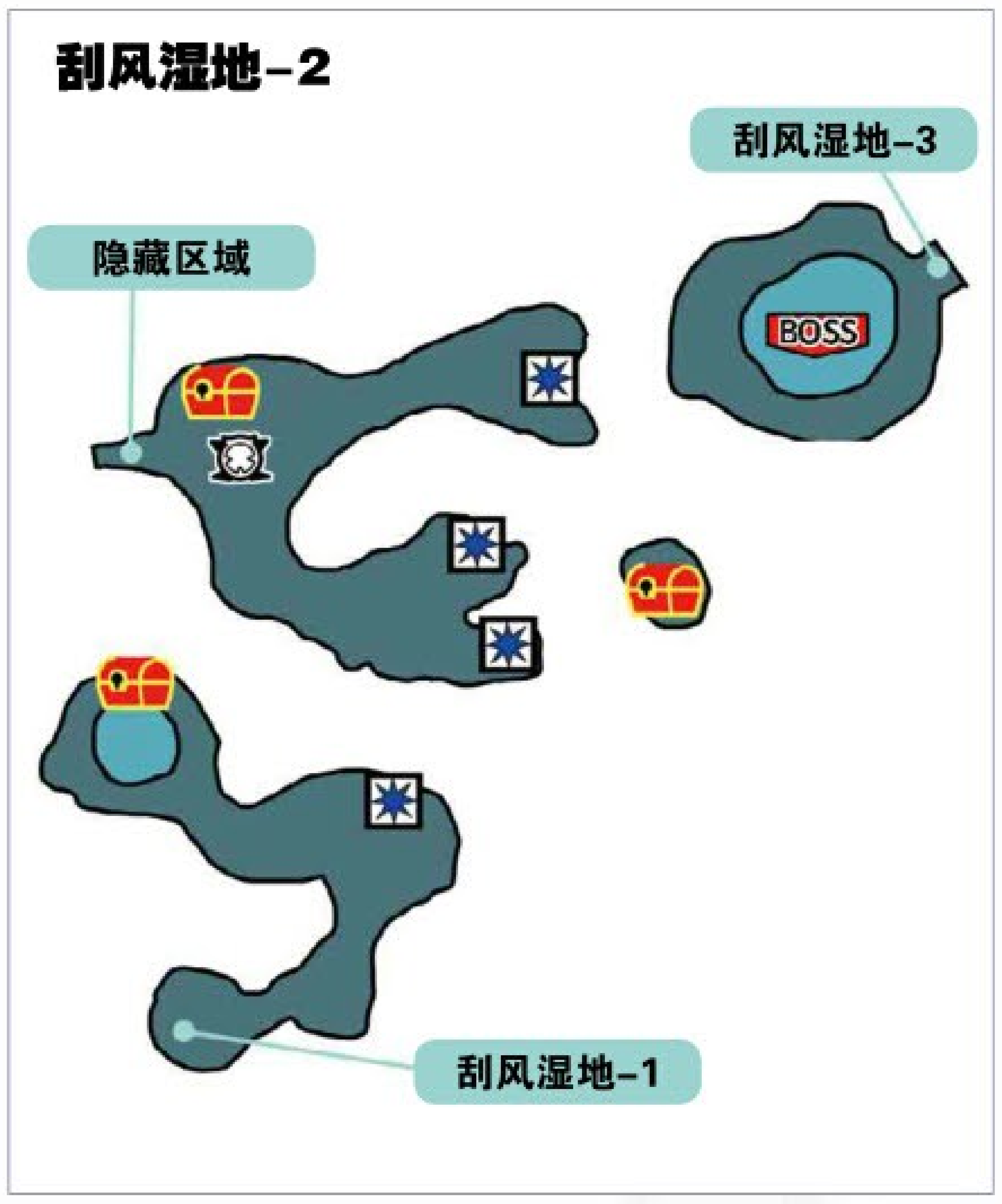
第十二幕

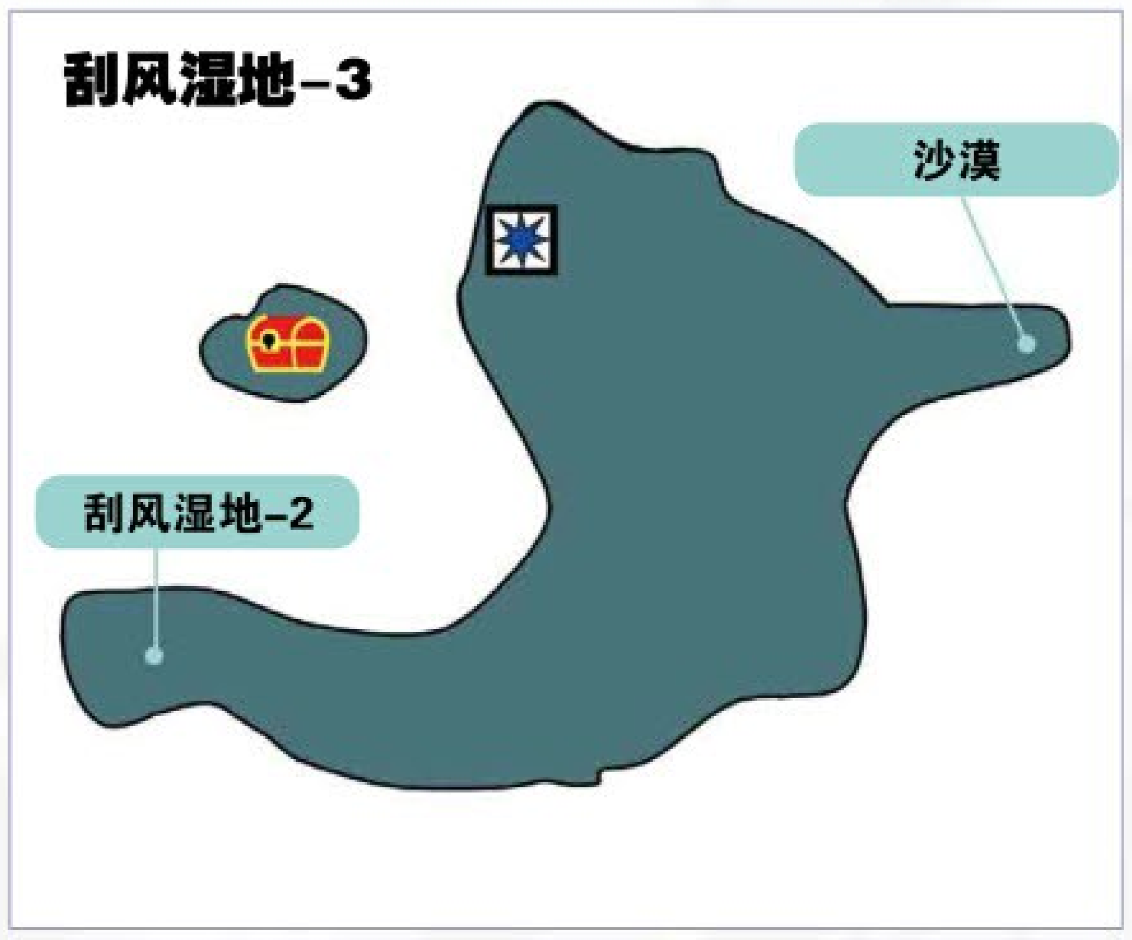
来到刮风湿地。剧情后先抓住前方黄色的青蛙，持续攻击它即可。之后冰雪出现，沿着冰路继续往前走。湿地这里有一些地方是要用冰魔法制造出通路的，冰雪的召唤兽可以帮忙。

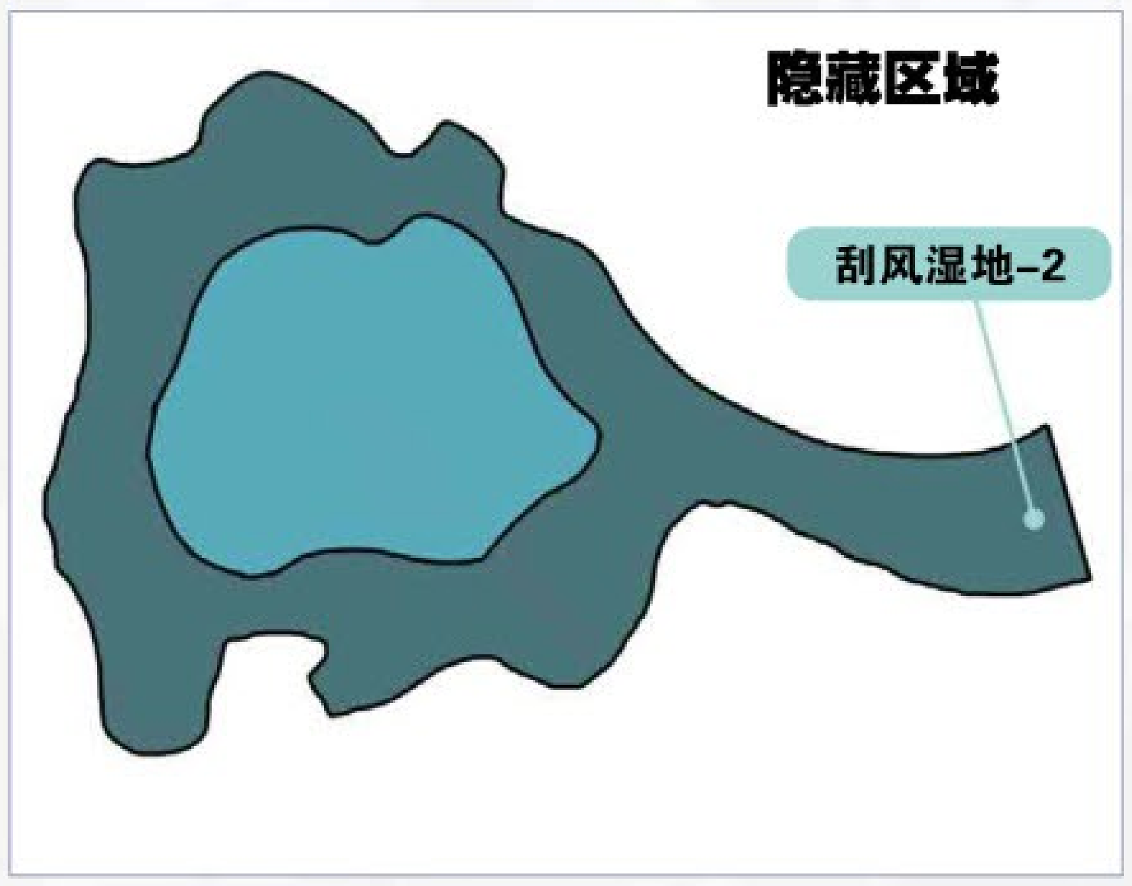
在地图 2 的右上方是 BOSS 金布丁，这个 BOSS 对一切魔法攻击都有弱点，用各种中魔法可以轻松解决。

胜利后冰雪离队，继续往前走进入幻影沙漠。









隐藏区域 在地图 2 中间区域的左侧，需要“水耐性 25、重量 14”的迷影兽站上去。这个其实有点难度，主要是卡重量比较严格。在这片区域内可以捕获“布丁”的迷影兽，它是解开这个机关的关键。再在 S 和 L 的位置上放上其他迷影兽即可。解开机关后往里走，是 BOSS“布丁公主 + 魔界花”，其普攻一下就有近 2000 点伤害，公主还会给我方施加狂暴状态。

第十三幕

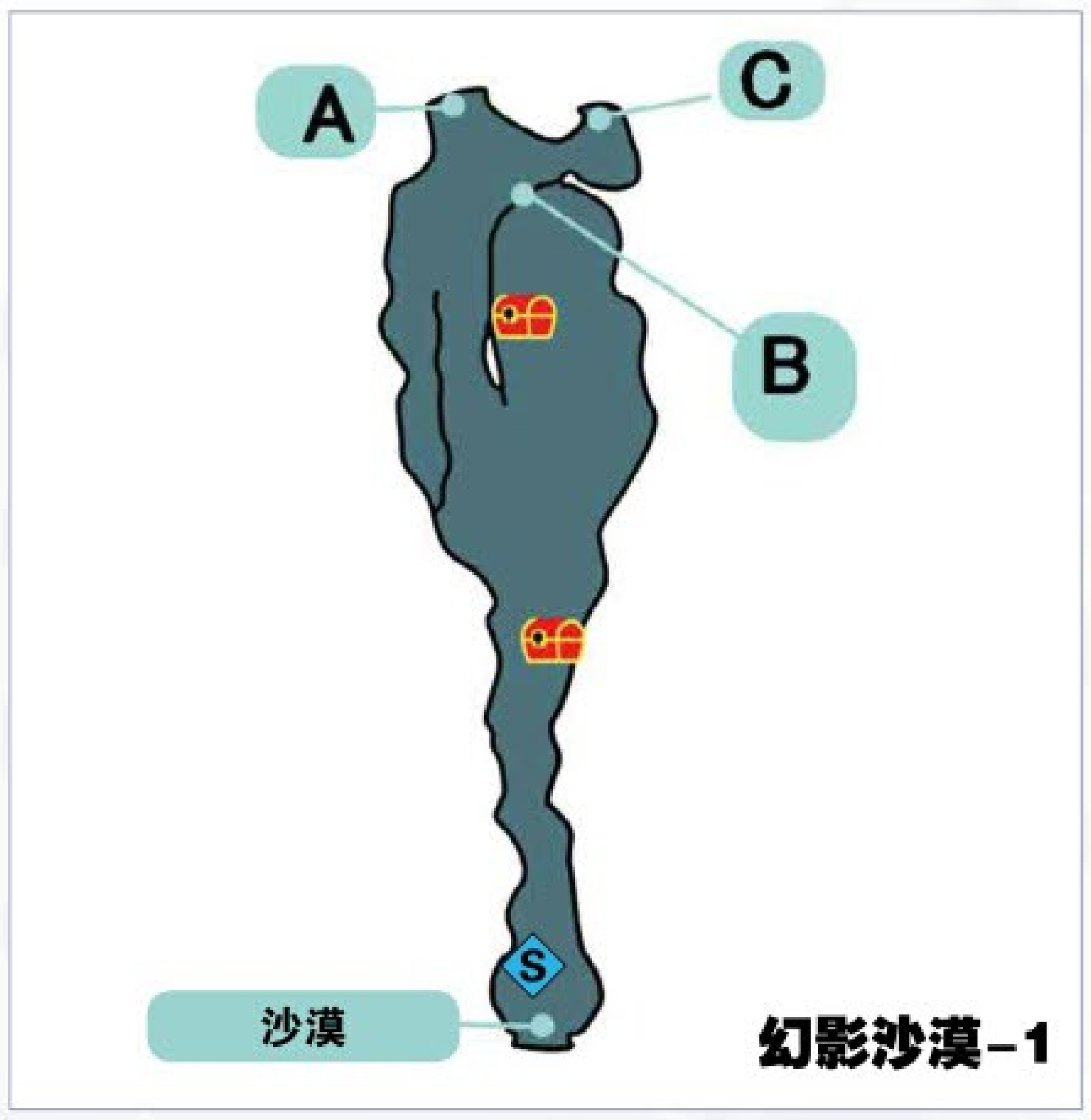
先听从小玉的建议前往商队，这里可以返回“九树丘陵”做调整，还有分支任务和宝箱。

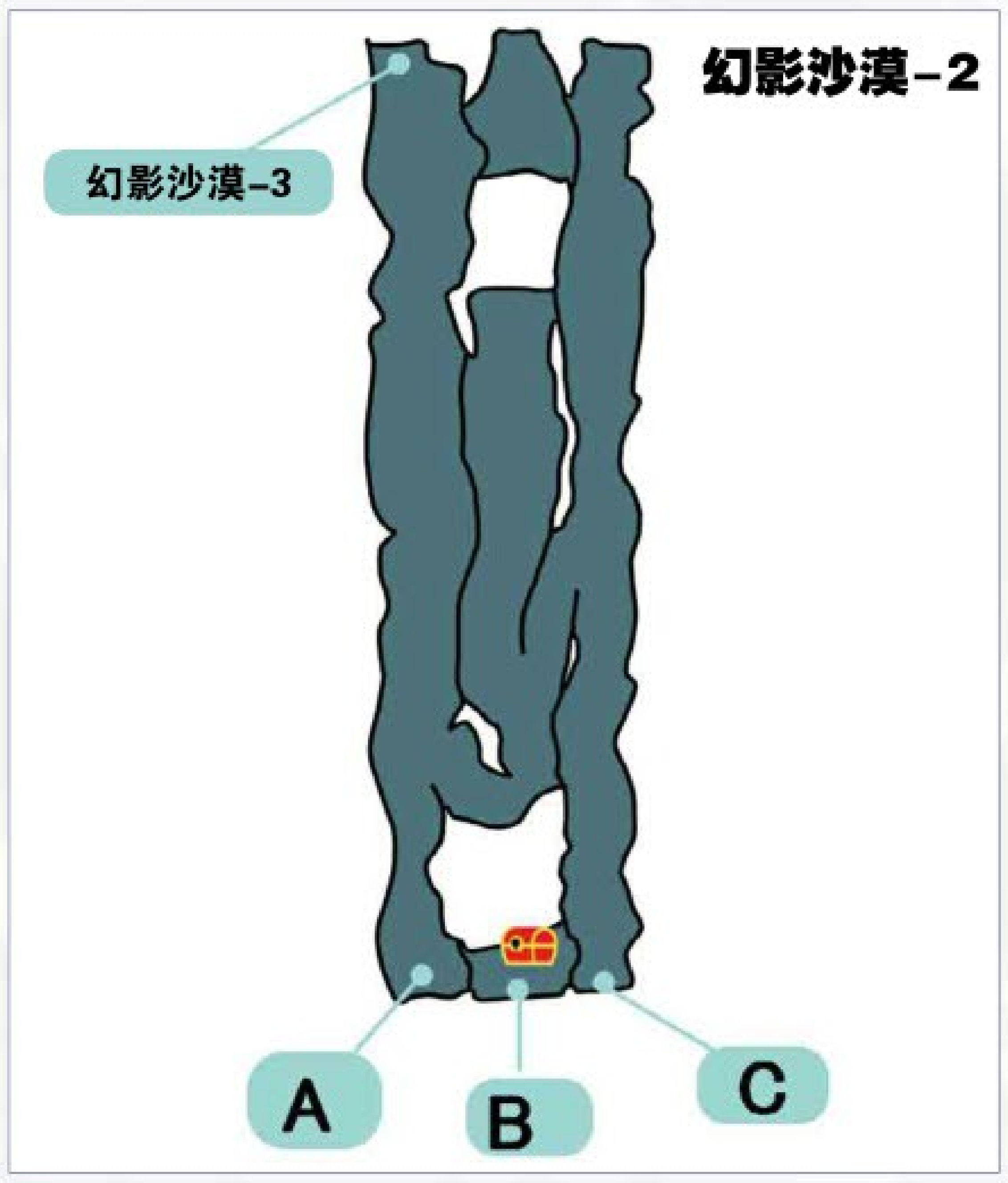
离开商队，前往幻影沙漠。

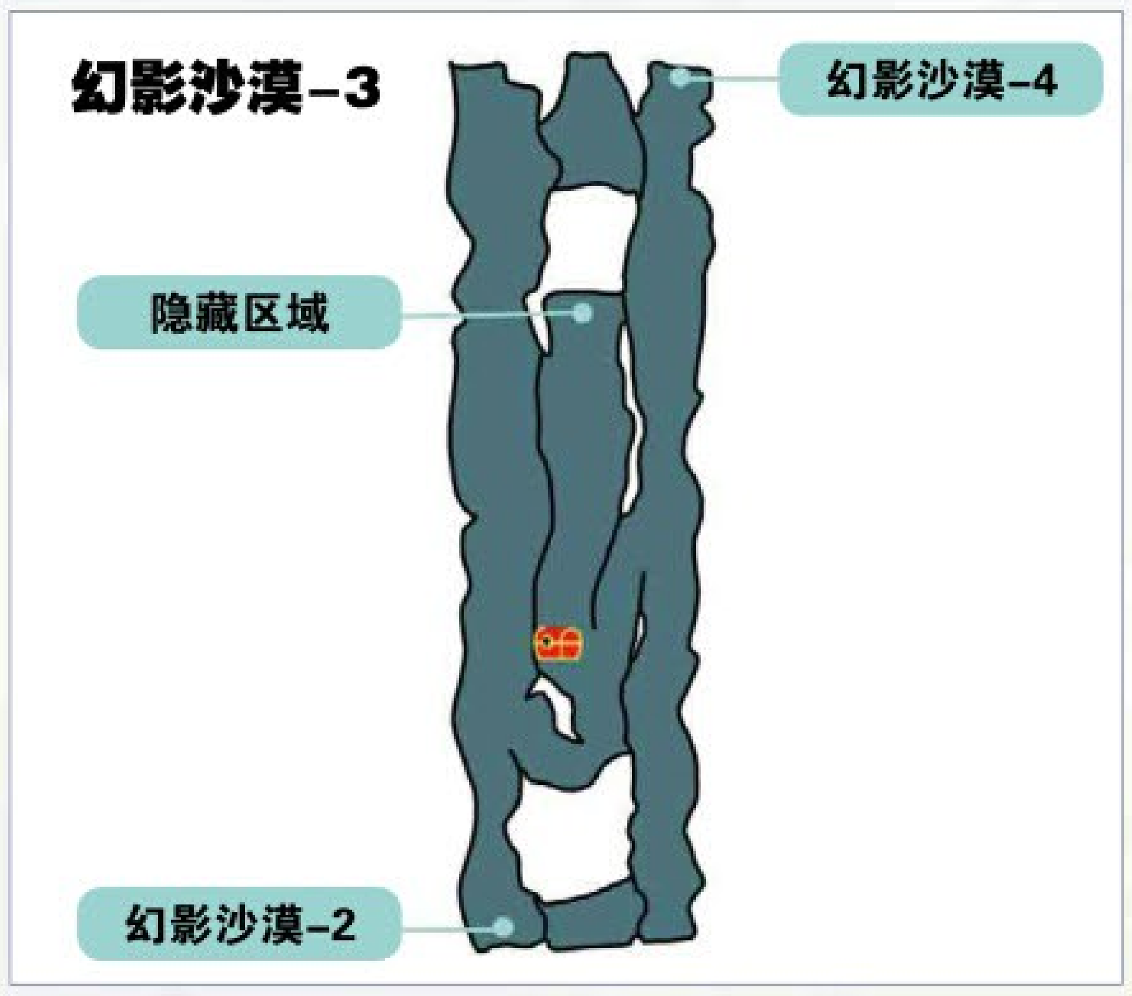
在地图 5 处先保存一下，然后直走进入地图 6 打 BOSS。

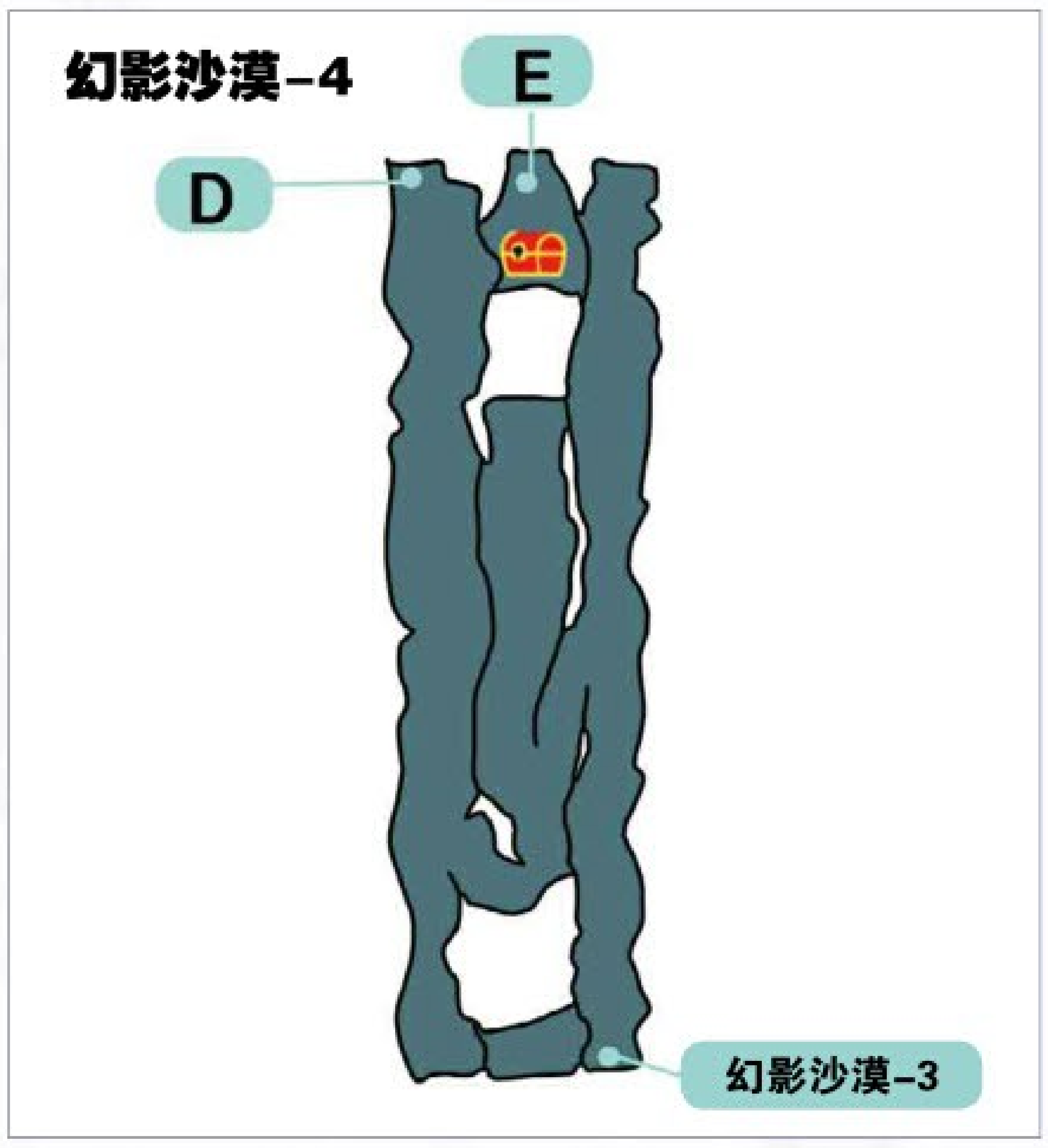
BOSS 是沙蠕虫 ×3，弱冰、风和水，这其中水系收益最好。总体来说战斗没有特别大的难点，BOSS 对我方造成的伤害也不算大，较有威胁的一招“压榨”也只能打掉 600HP，保持我方血线在一半以上，一只只针对地消灭就好。

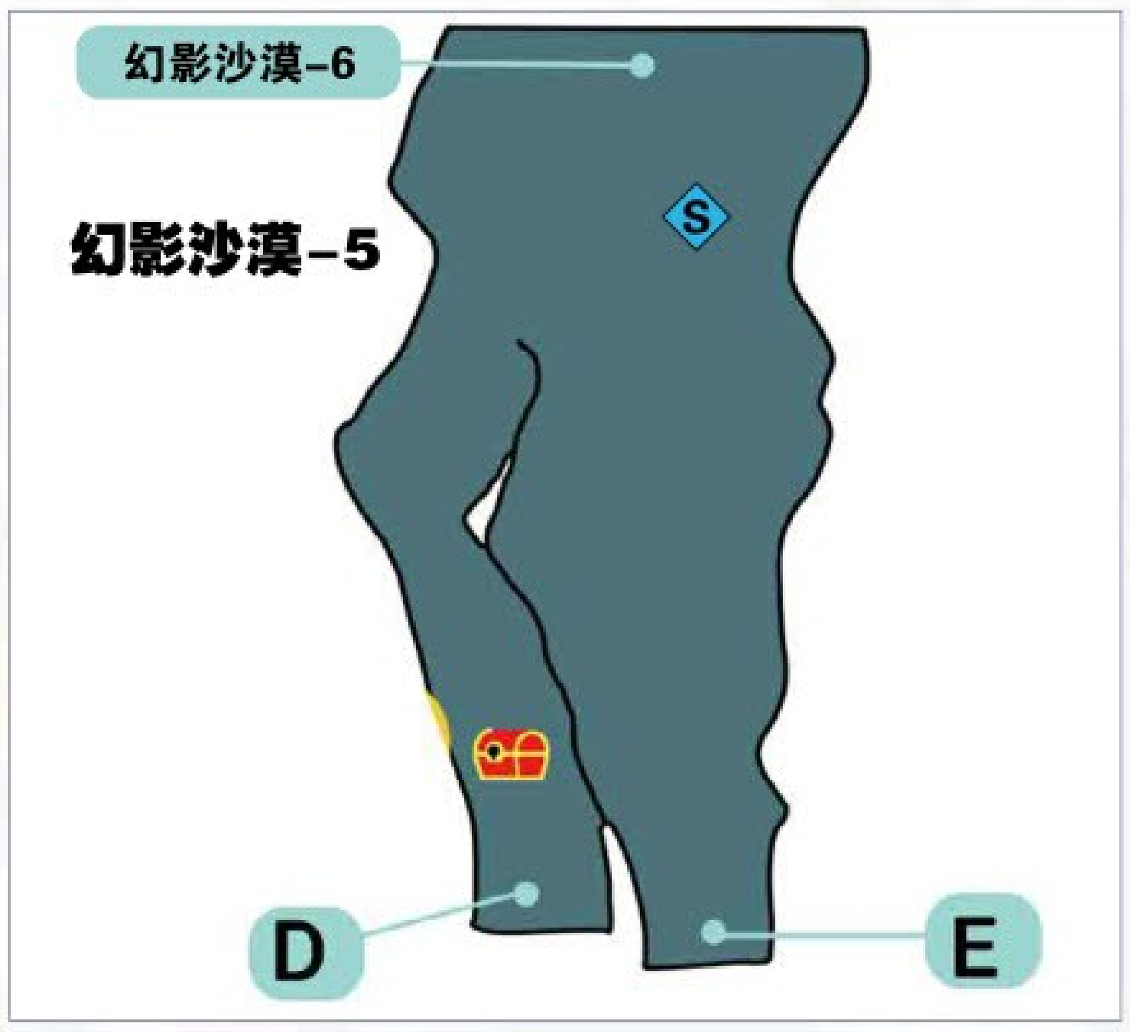
战斗胜利后雷光出现，和她对话展开一段剧情后本章结束。

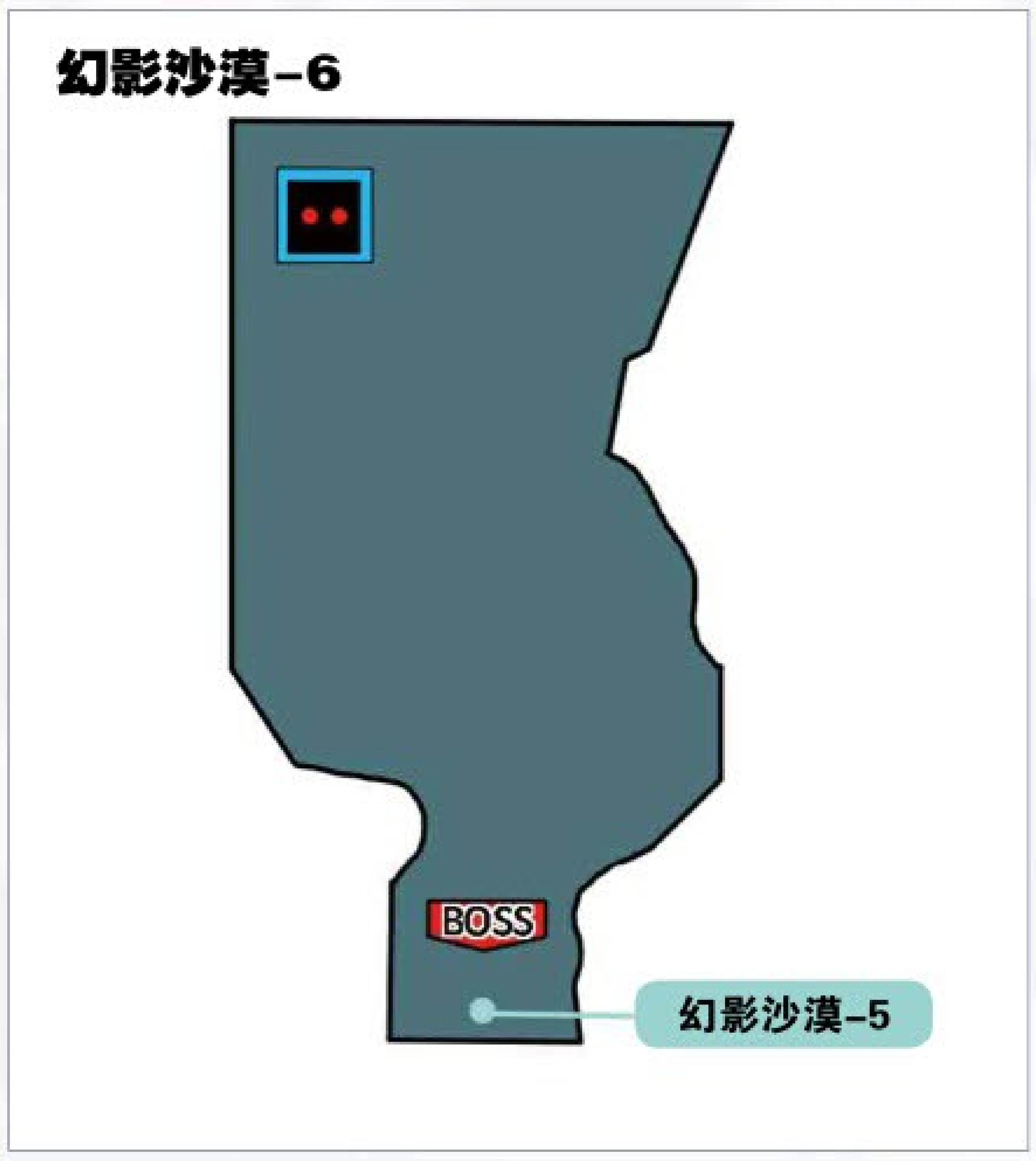












黑暗裂缝　本迷宫关底 BOSS 的身后，铬巨人 ×2，属性弱点为雷和暗。

隐藏区域　地图 3 的中间位置，跳下去后里面有 BOSS 史芬克斯，属性弱点是水和暗。

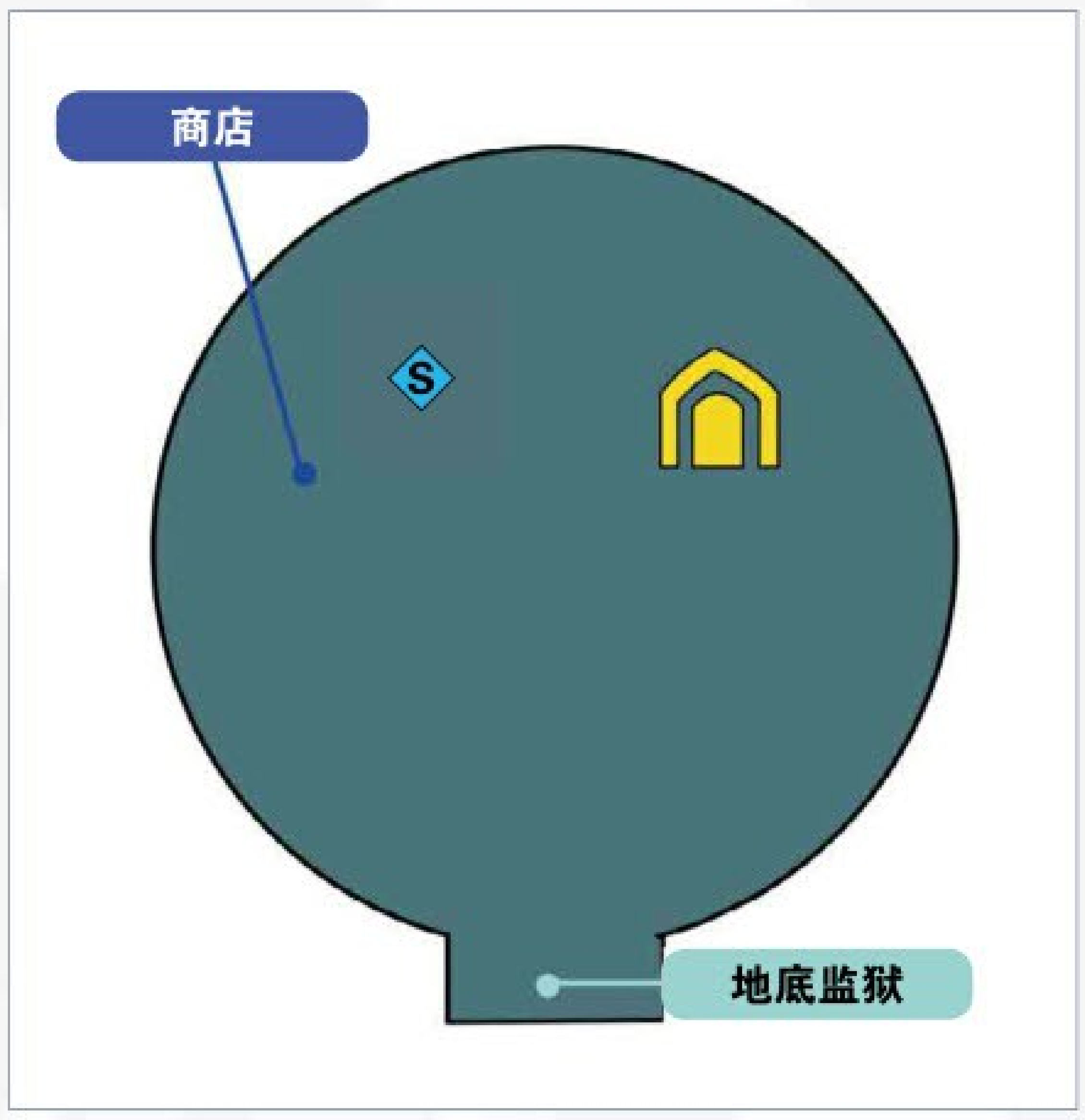
第十四幕

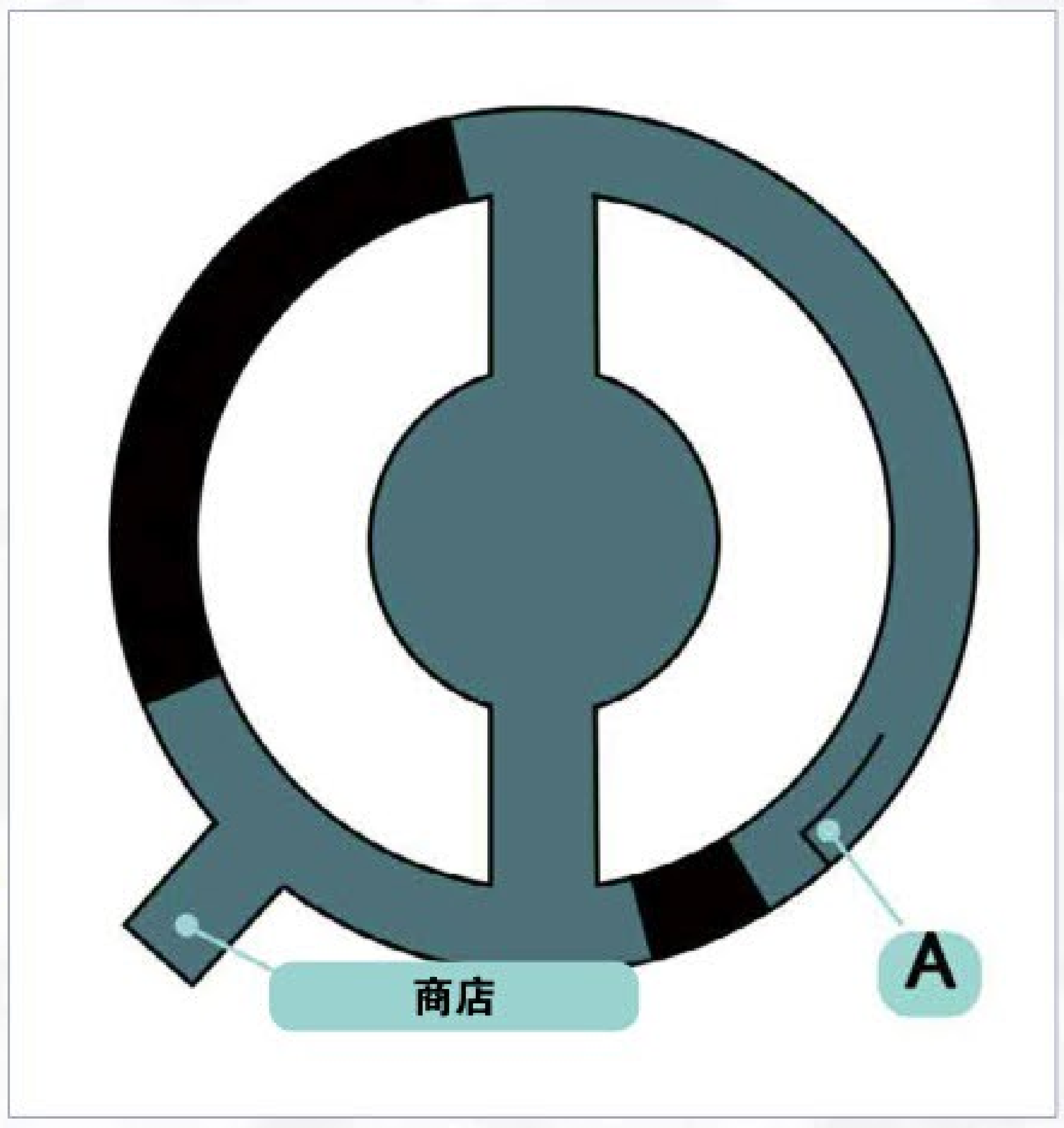
醒来后会暂时失去操纵迷影兽的能力。和牢房中穿破烂衣服的男子对话，之后可以先在他这里购买一些回复道具。因为接下来的一段旅途都只有姐弟二人，做好充足的准备很有必要。

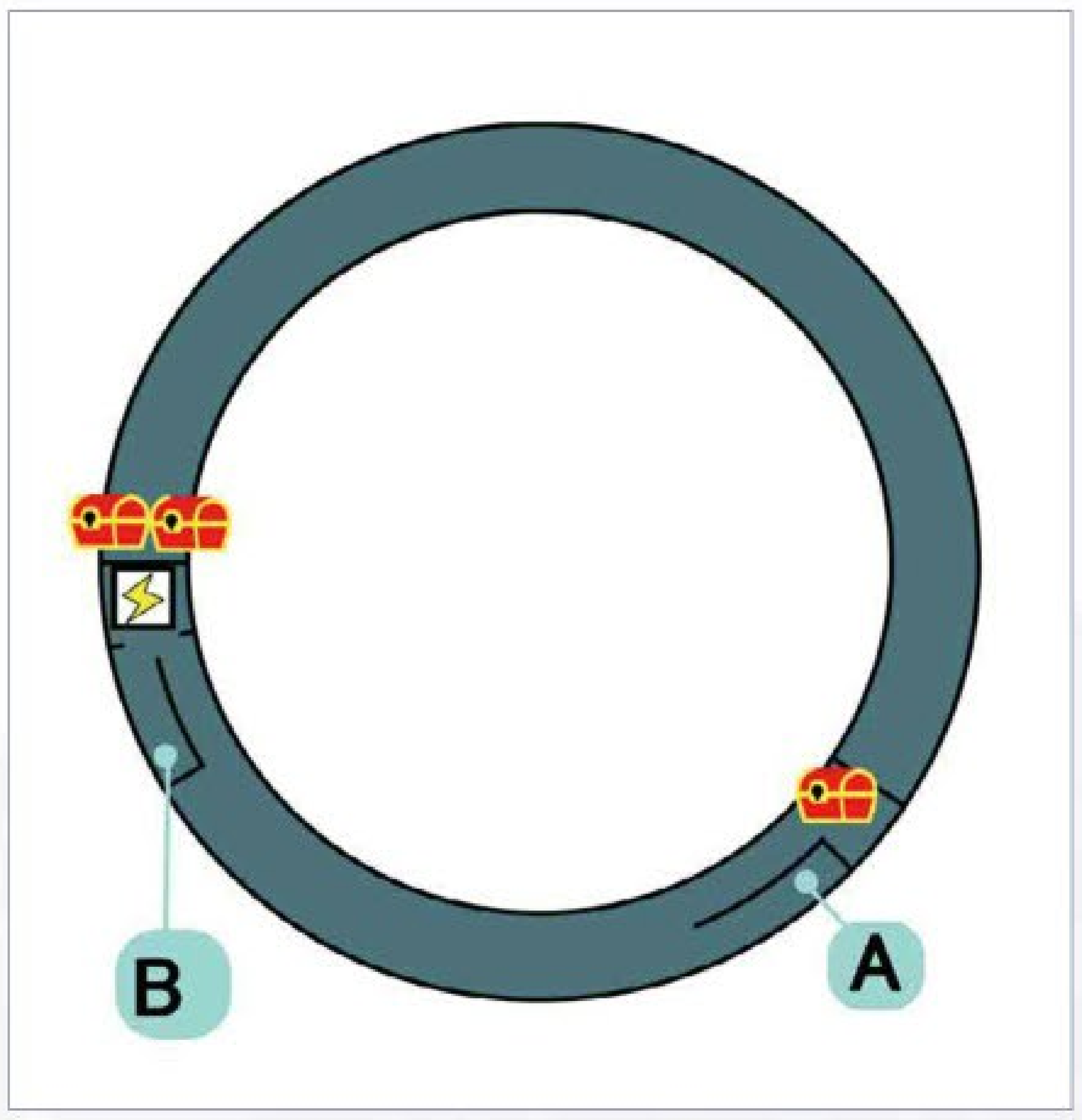
往前走的第一场战斗是必灭团的，史考尔会登场并交给玩家一个远古盒。尽管远古盒的作用和宝石差不多，但捕捉到的机械并不能作为同伴使用，玩家还是应尽量避免不必要的战斗。监狱中的巡查敌人都会有个光照范围，只要不在正面进入其照射范围内就不会吸引到它们。但要注意的是，虽然敌人的视线范围显示大约为 120 度角，但其实正前方都是躲不掉的，所以不要企图从旁边挤过去。有些地方还有垃圾箱可以供玩家藏身。

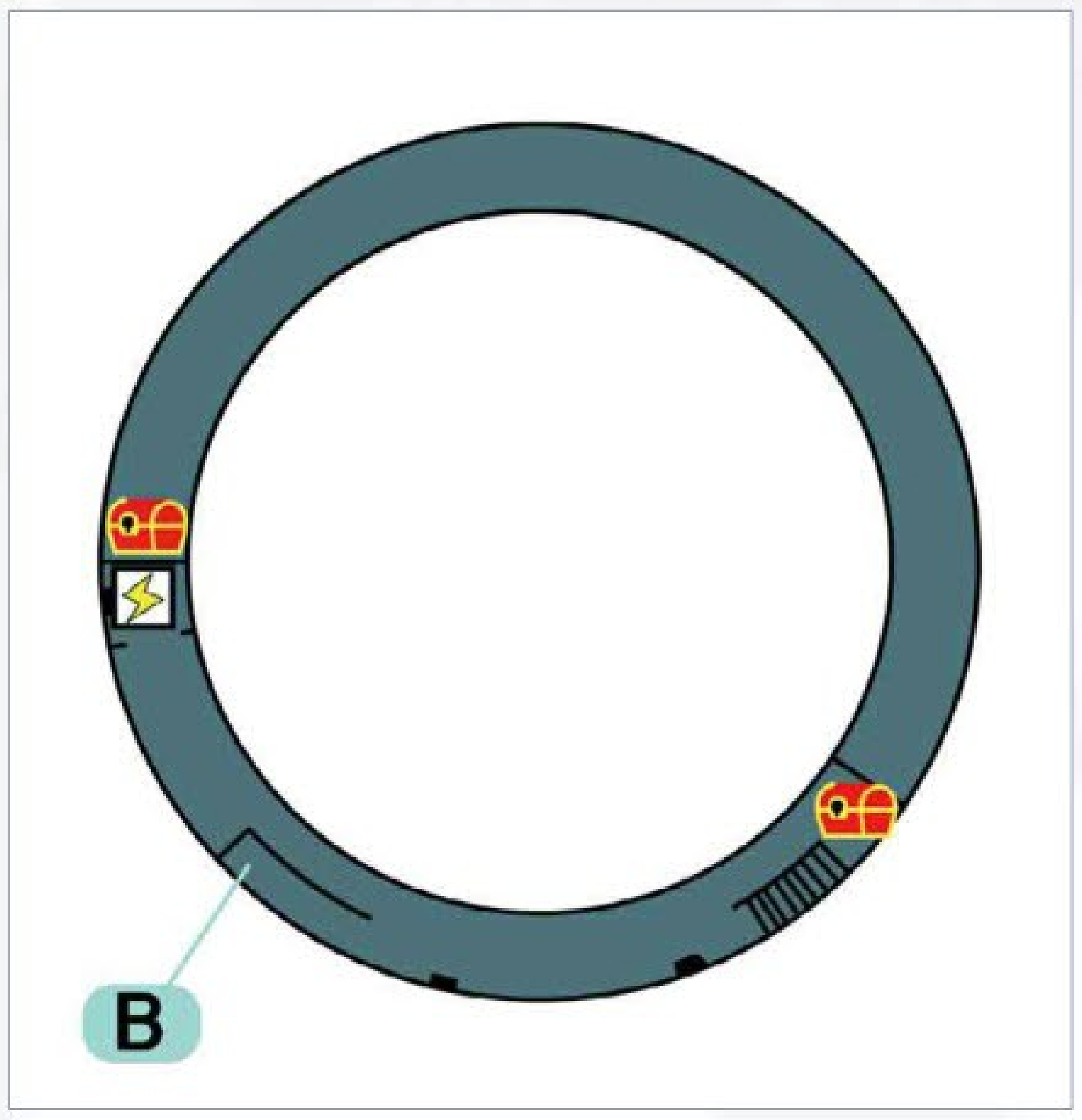
存档点后方是 BOSS 战。

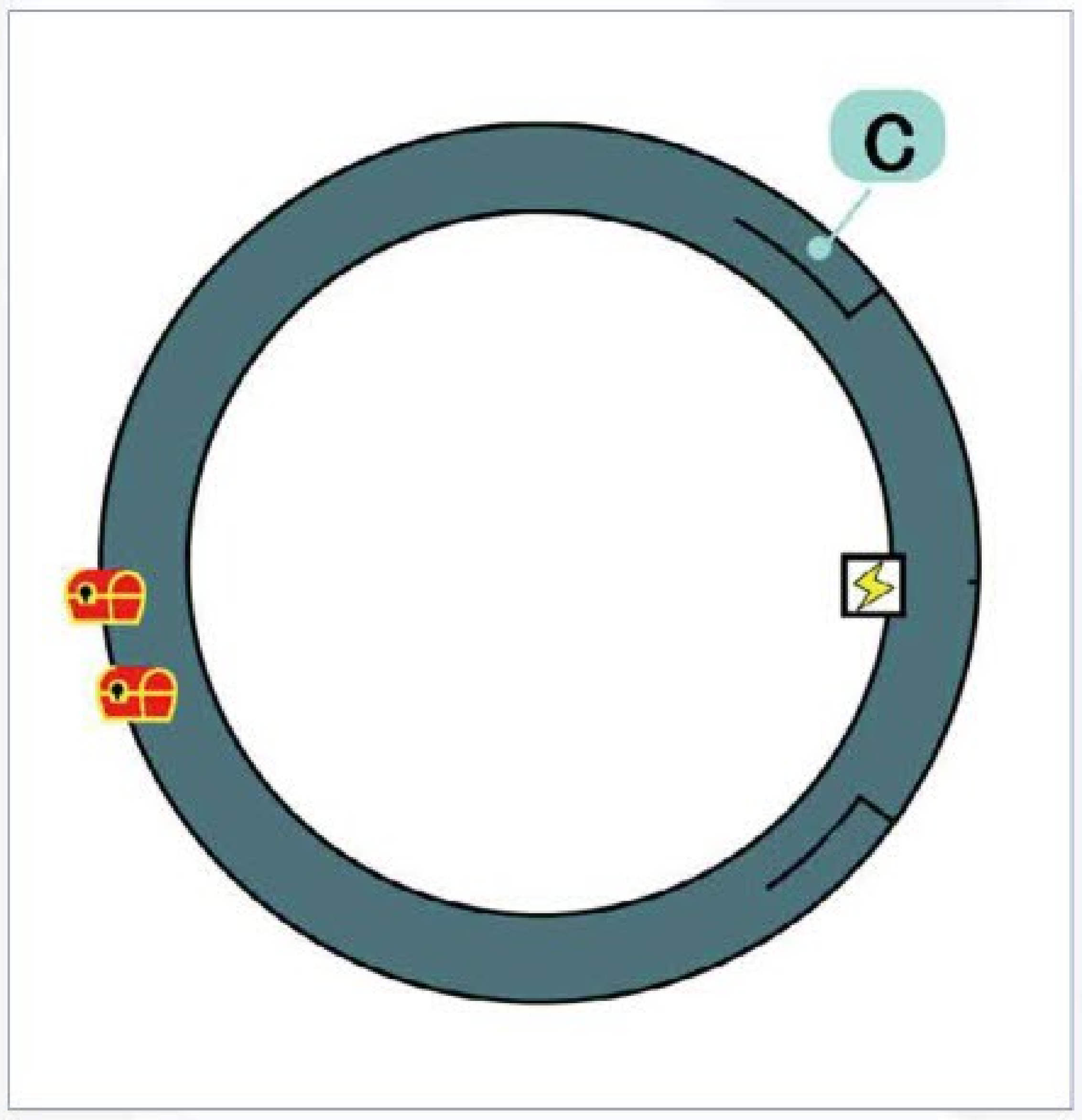
BOSS 死亡机器 R，弱雷和水。在来这里的途中应该会开宝箱拿到一个“落雷玉”，直接丢给它就能打掉一半 HP，丢两个基本就能结束战斗了。没有那么多“落雷玉”的话保持血量在一半以上也没有太大问题。

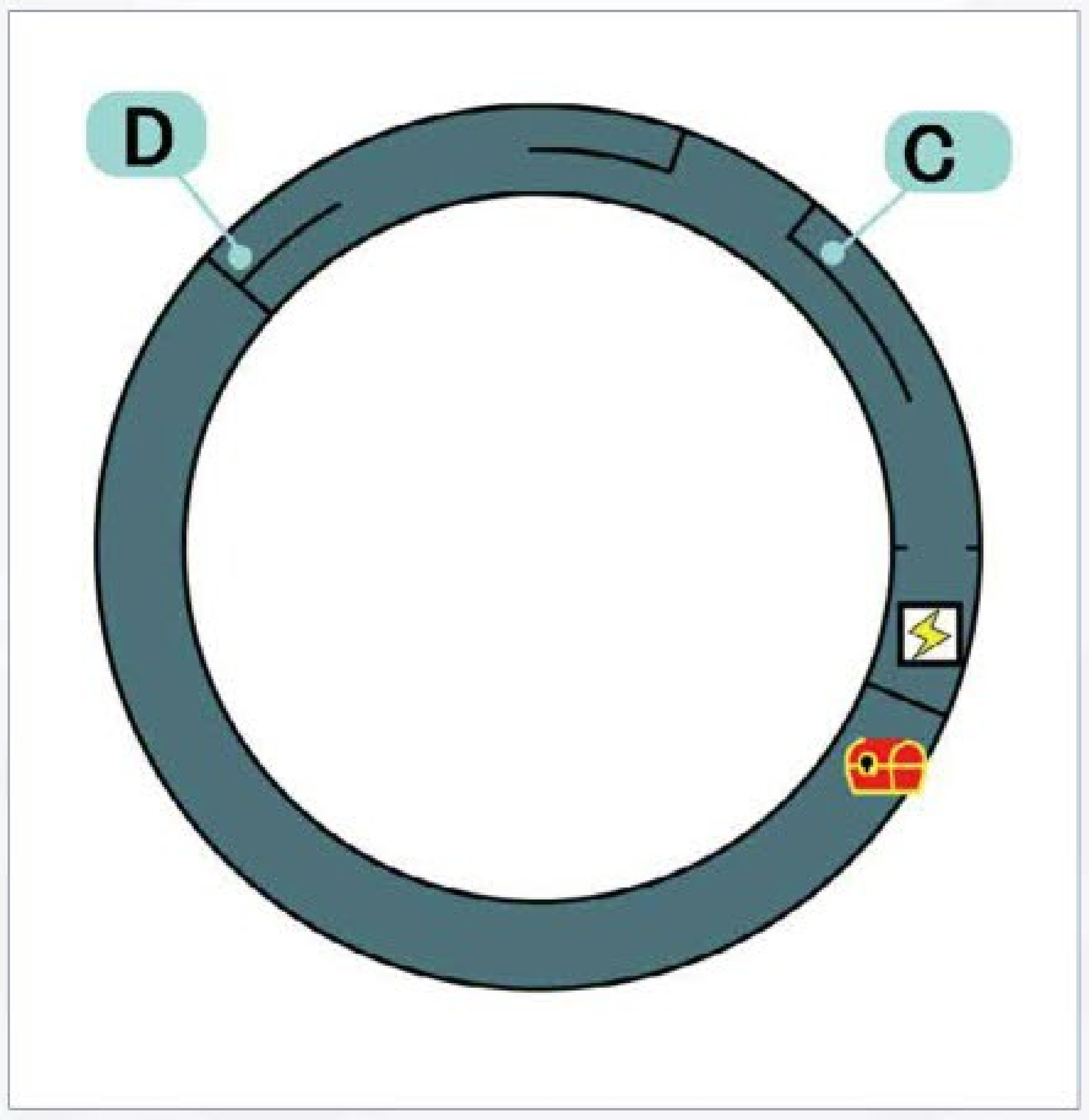


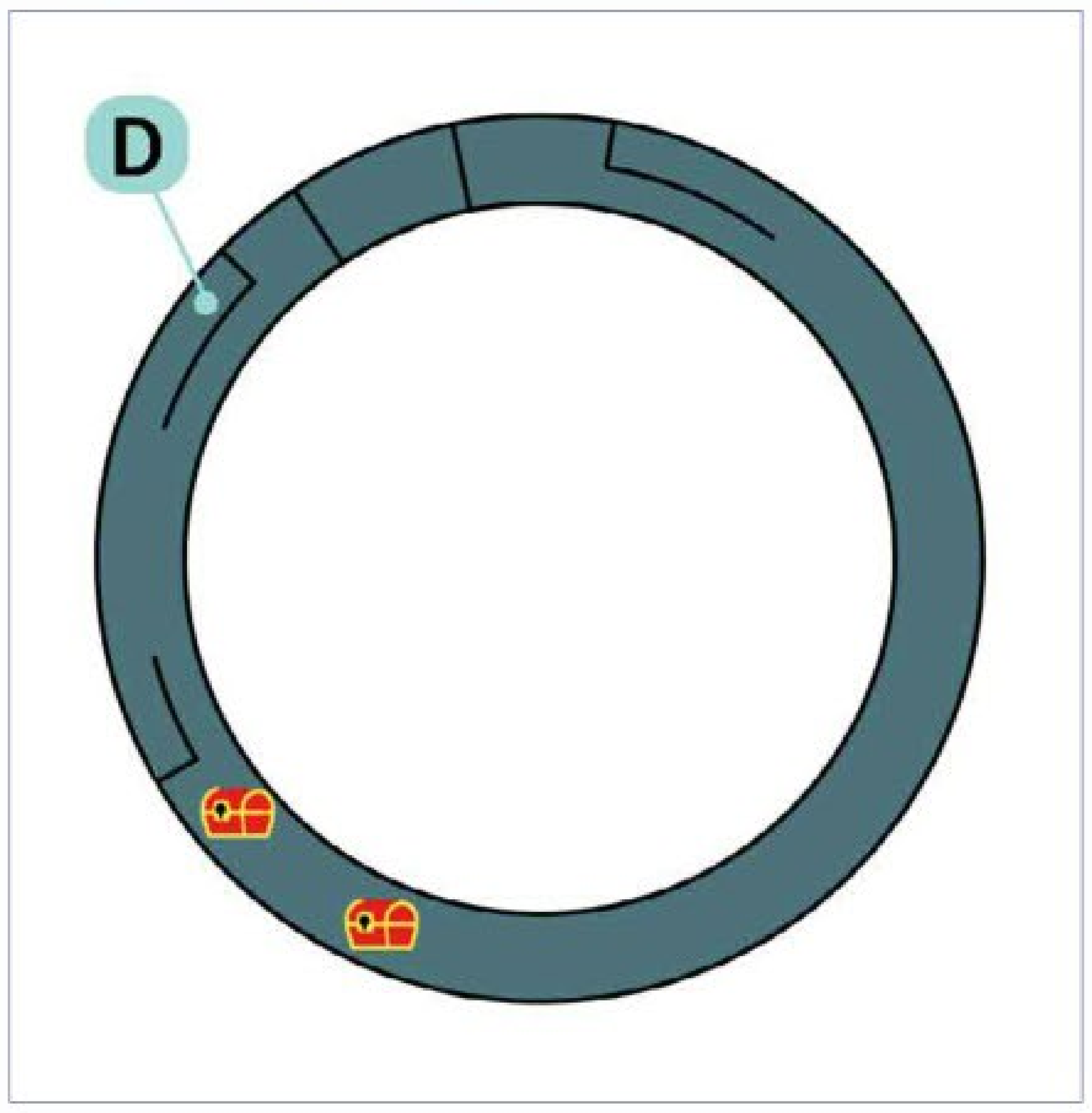


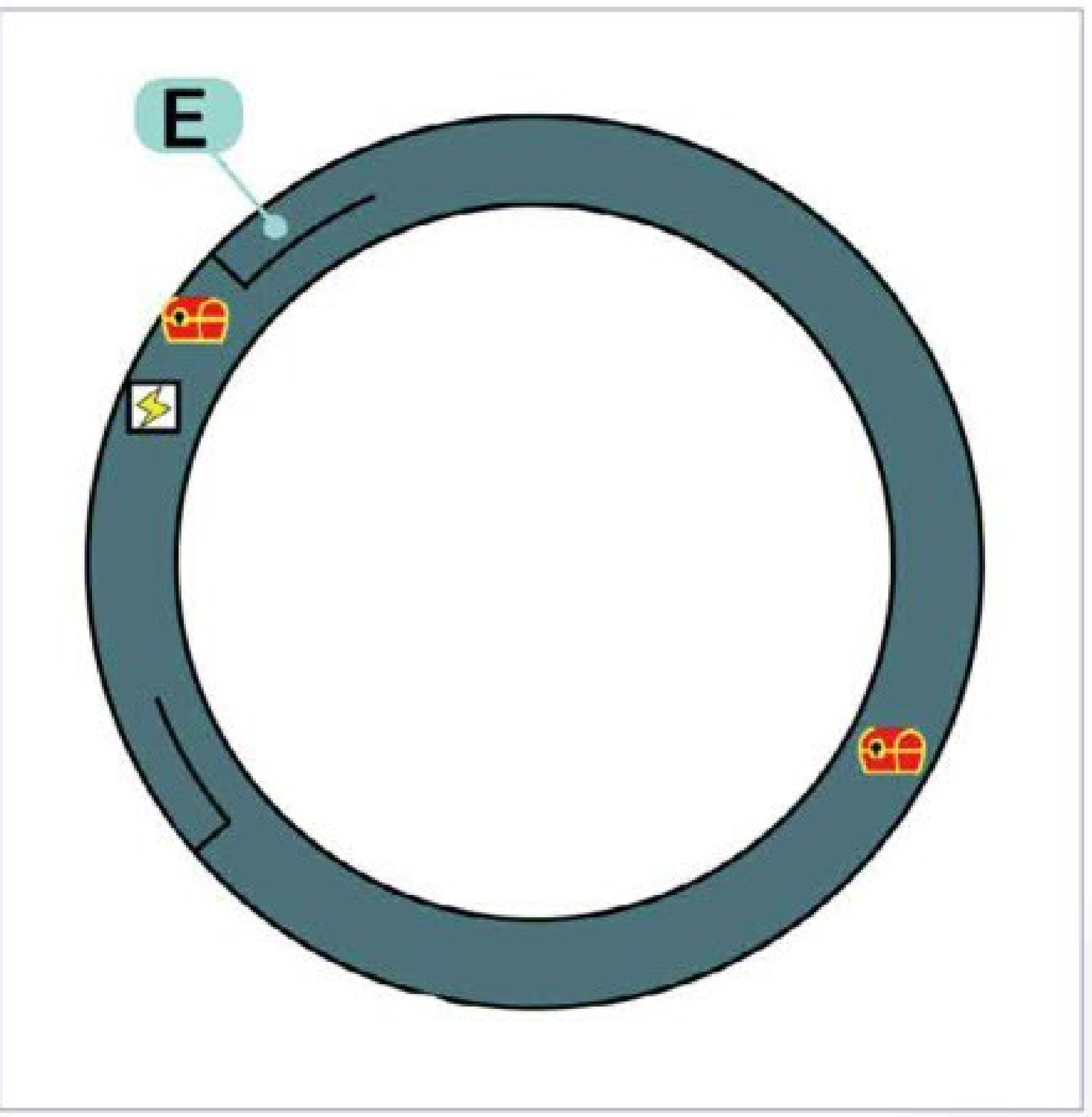


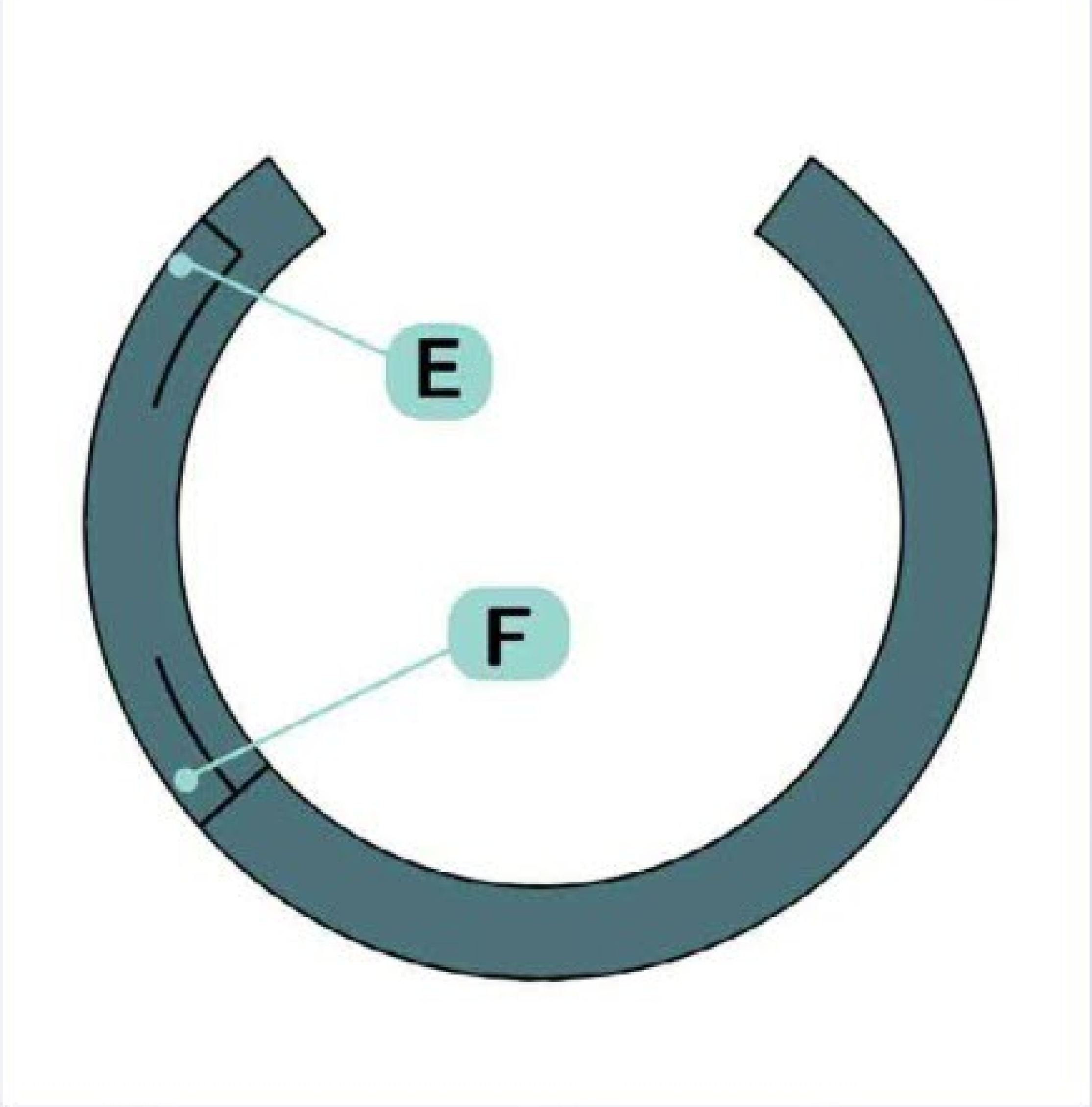


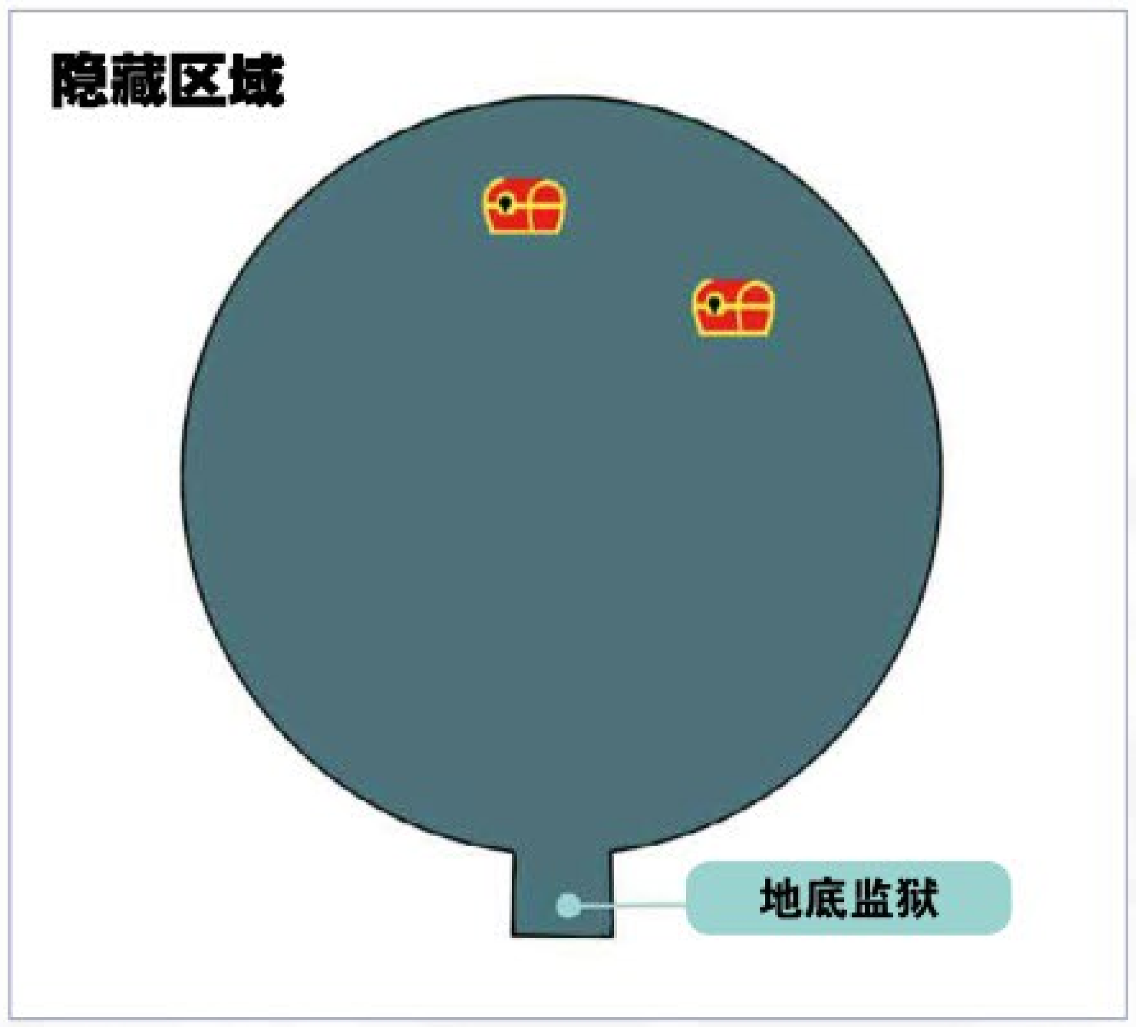












隐藏区域 在 BOSS 所在地图的右侧，需要“飞飞”技能。里面是 BOSS 雾龙 ×2，属性弱点是风。

第十五幕

一上来的战斗必定灭团。榭儿克登场后会帮玩家解除手部的封印，之后就可以正常使用迷影兽了。不过之前身上的全部迷影兽都转移到了宝石箱中，需要玩家自行取出。

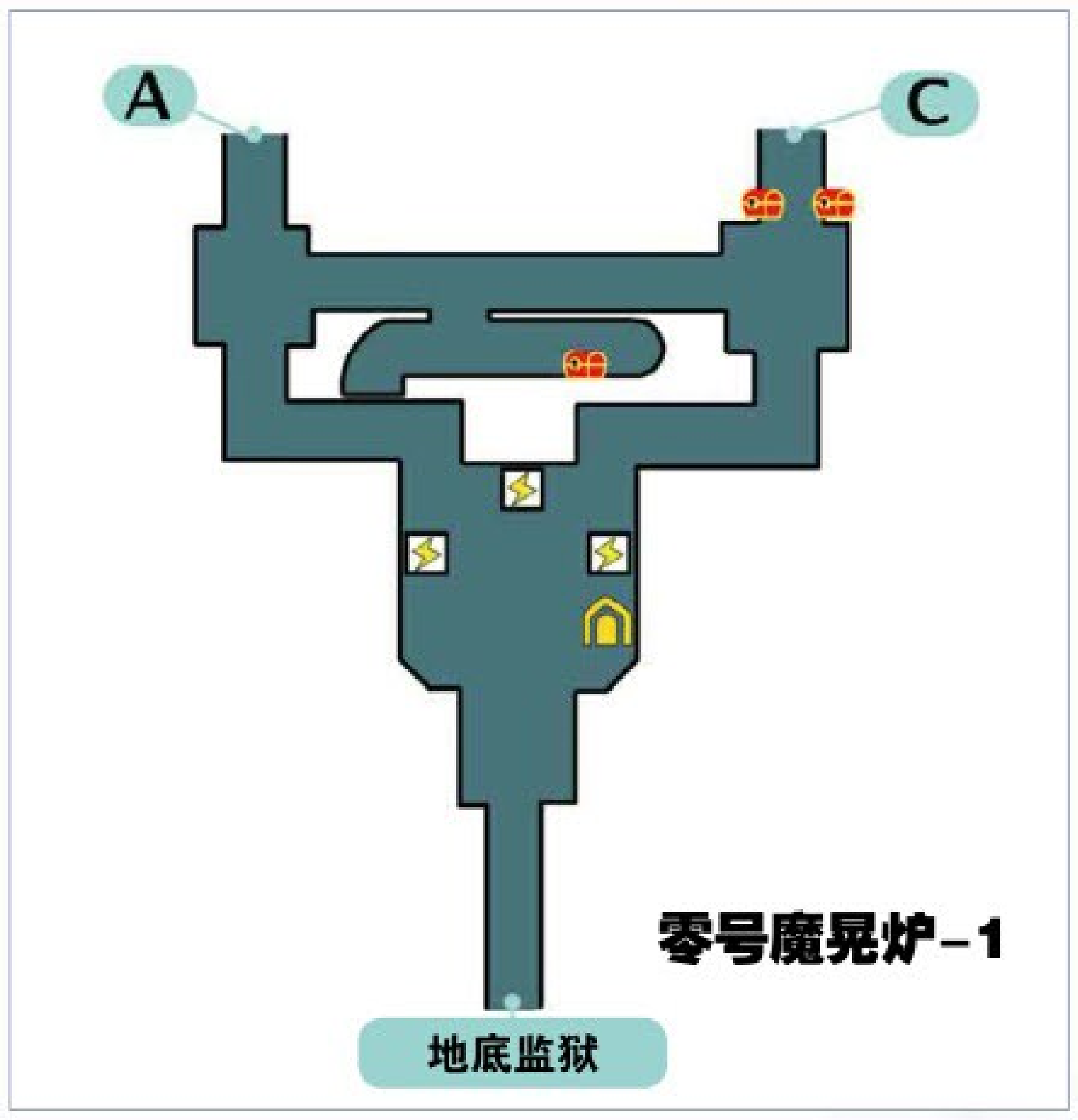
零号魔晃炉这个迷宫中有很多“闪电”符号的机关，需要先获得这张地图上的迷影兽“搜索器”。点亮它的第一个技能后再按照数字顺序依次调查相应的机关，就可以开启封闭区域的门。但“搜索器”的血量很少，如果不想直接将它打死的话，可以变成“散散”状态再攻击。

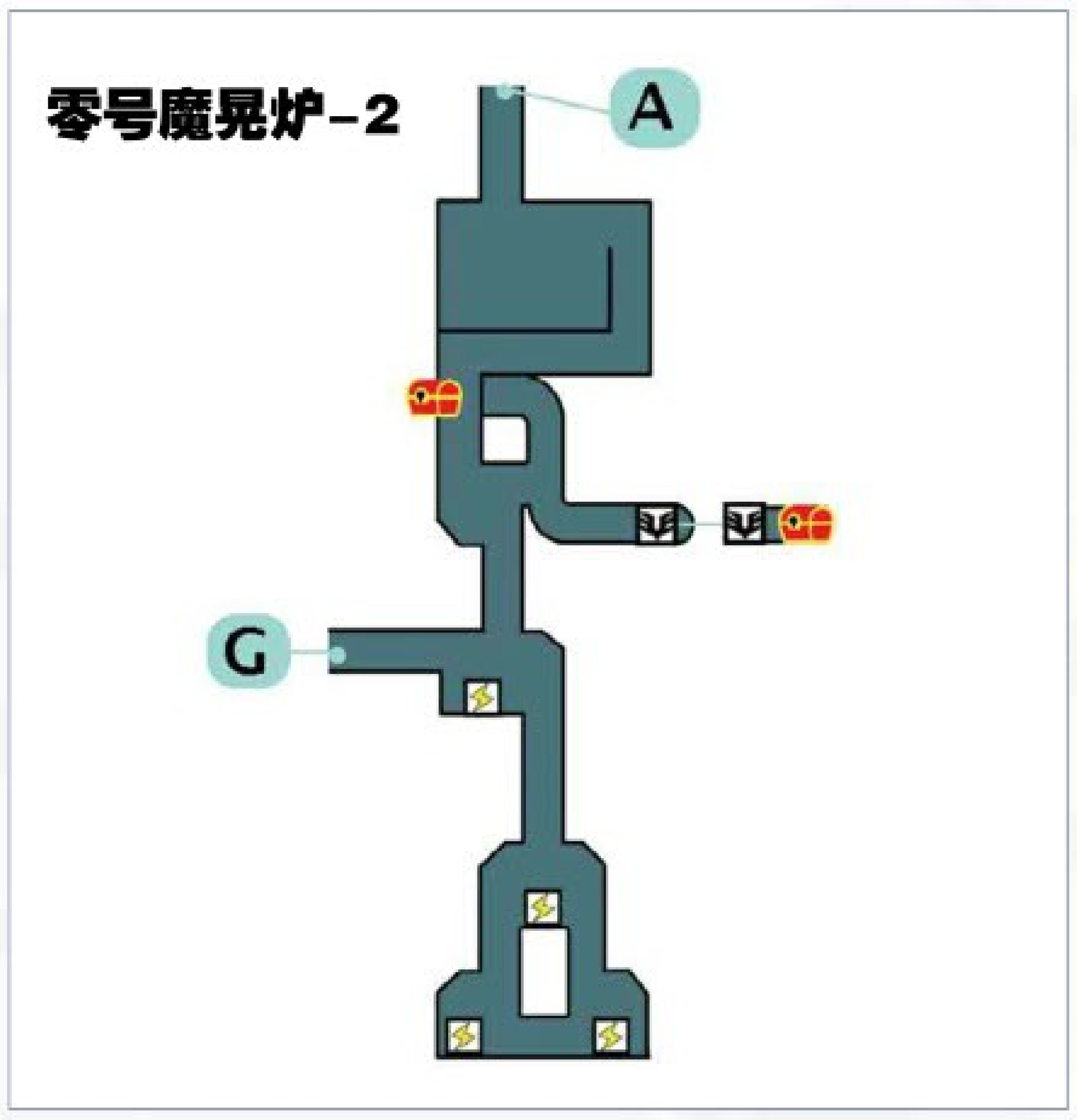
在地图 4 的右侧开启机关后开始 15 分钟倒计时,玩家需要在限定时间内前往地图3的存档点处，这和《FF7》开篇是有点像的。调查存档点对面的装置就可以去右侧的门内打 BOSS 战了。

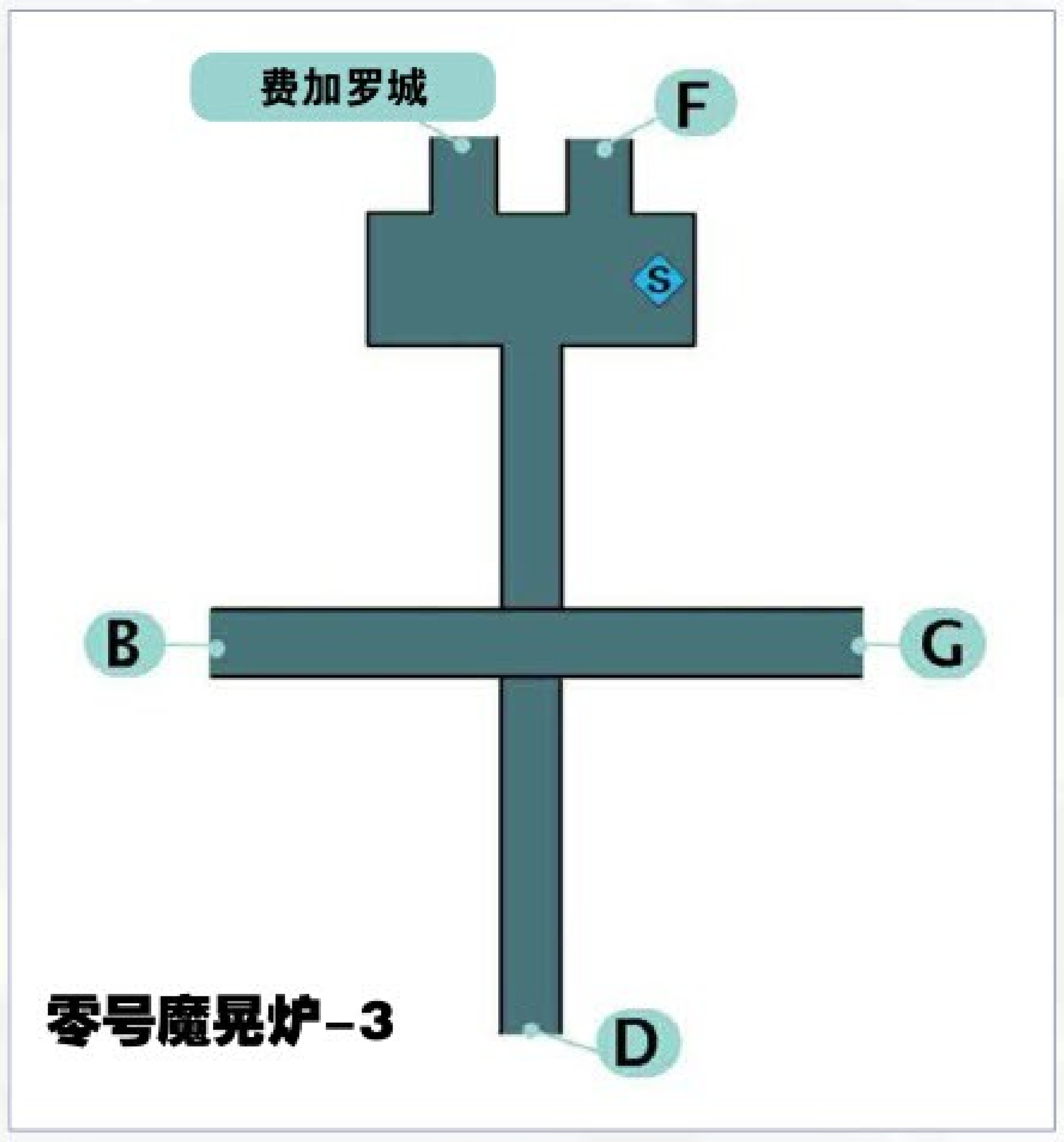
BOSS 是比比 + 黑魔兵 ×5。这场战斗的目的是取得比比的迷影兽宝石，想要让它宝石化就需要将其体力削减至底线。比比和黑魔兵都没有属性弱点，先用任意的群体魔法解决掉 5 个黑魔兵，再专心对付比比即可。没有 AP 也没关系，普通攻击同样能打掉 1000 多的血。比比后期会频繁蓄力，不过伤害也就在 500~600 左右，只要血线别太低就可以。

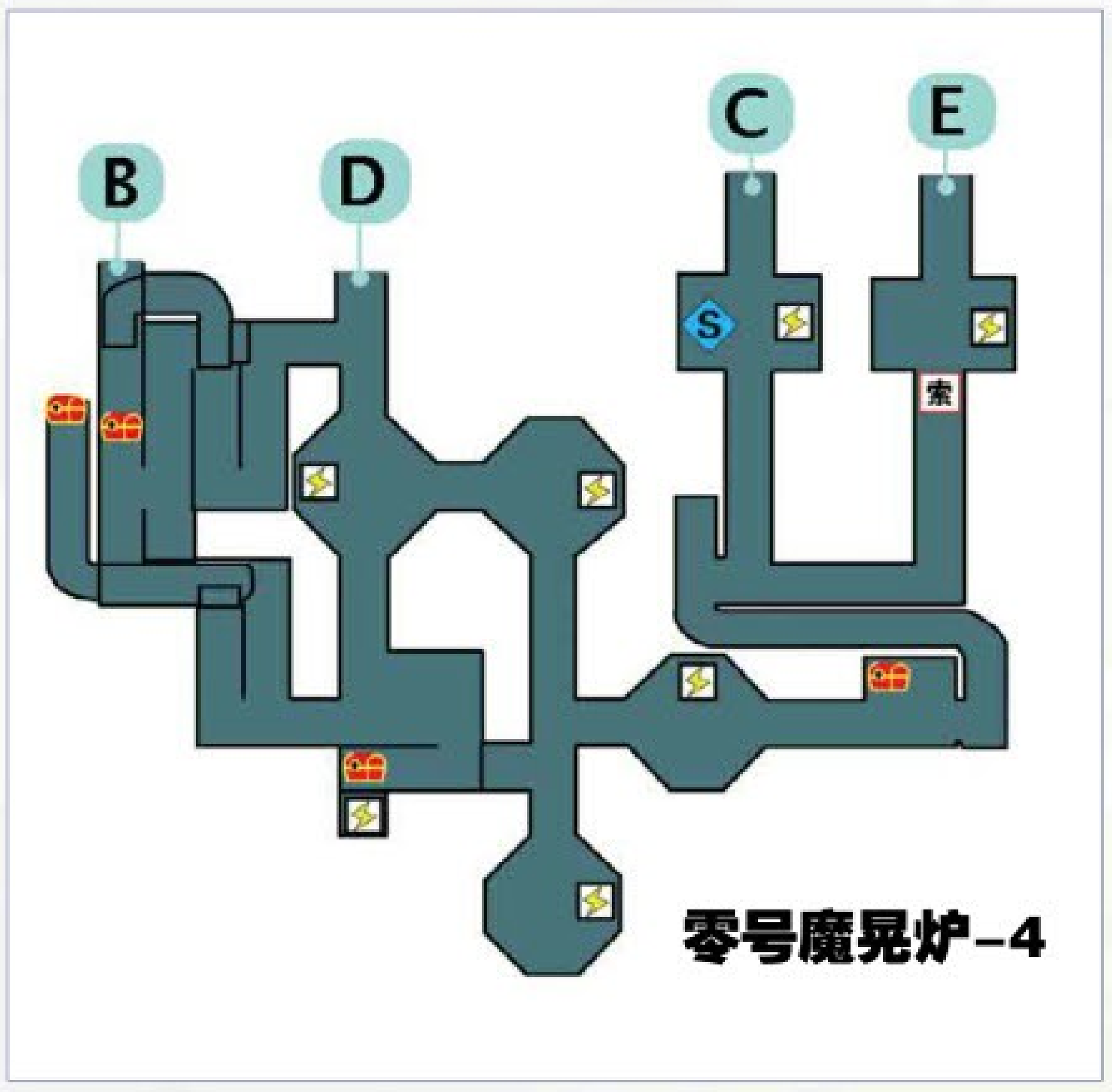
胜利后入手“地之钥匙”,同时费加罗城开启，里面有两个分支任务可以接。

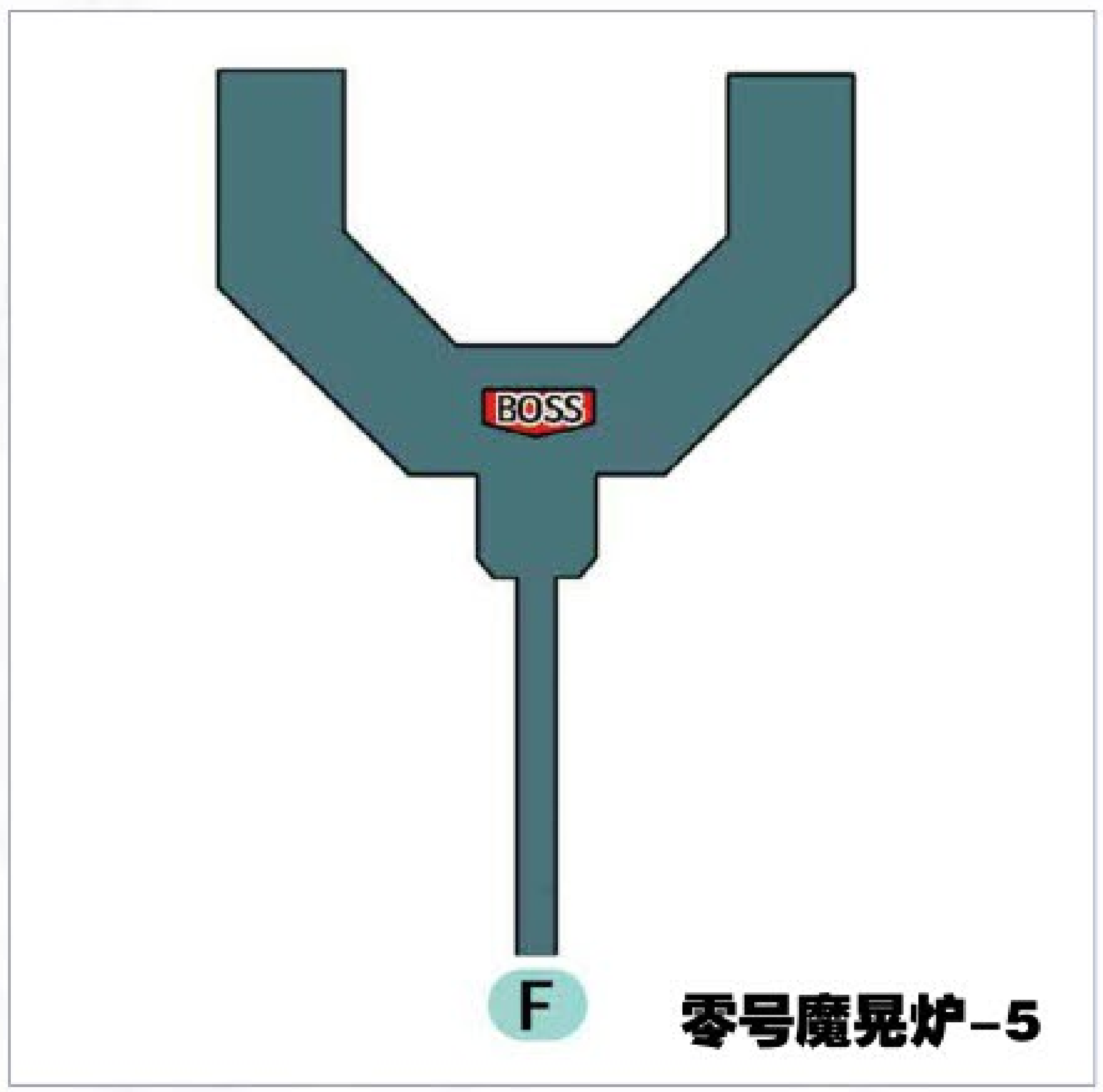
和站在舰头的埃德加交谈，之后就可以前往沙漠地区了。

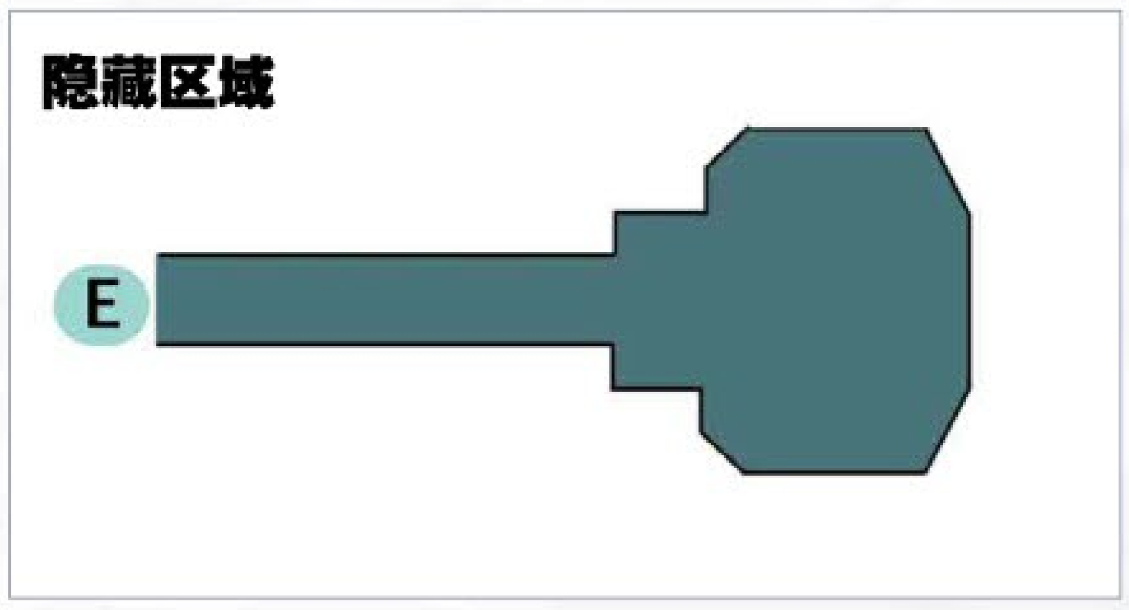












隐藏区域 位于地图 4 的右上方。其实也不算是隐藏区域，因为在地图上是可见的。但要过去需要两个条件：1. 先获得道具“闪亮亮圆盘”，这个道具位于地图 4 最左侧那个挑战 BOSS（LV35）身后的宝箱中。然后前往地图右侧的存档点处，调查对面的装置开始倒计时，在倒计时结束前前往隐藏区域上交“闪亮亮圆盘”才能通行。里面是两只大仙人掌怪，弱点是雷，建议后期拿到群体雷属性大魔法再来应对。

第十六幕

移动至地图上的★处触发剧情，剧情后登上长桥。接下来要走很长一段路。大桥第一段是没有宝箱的，一直往前走就行。

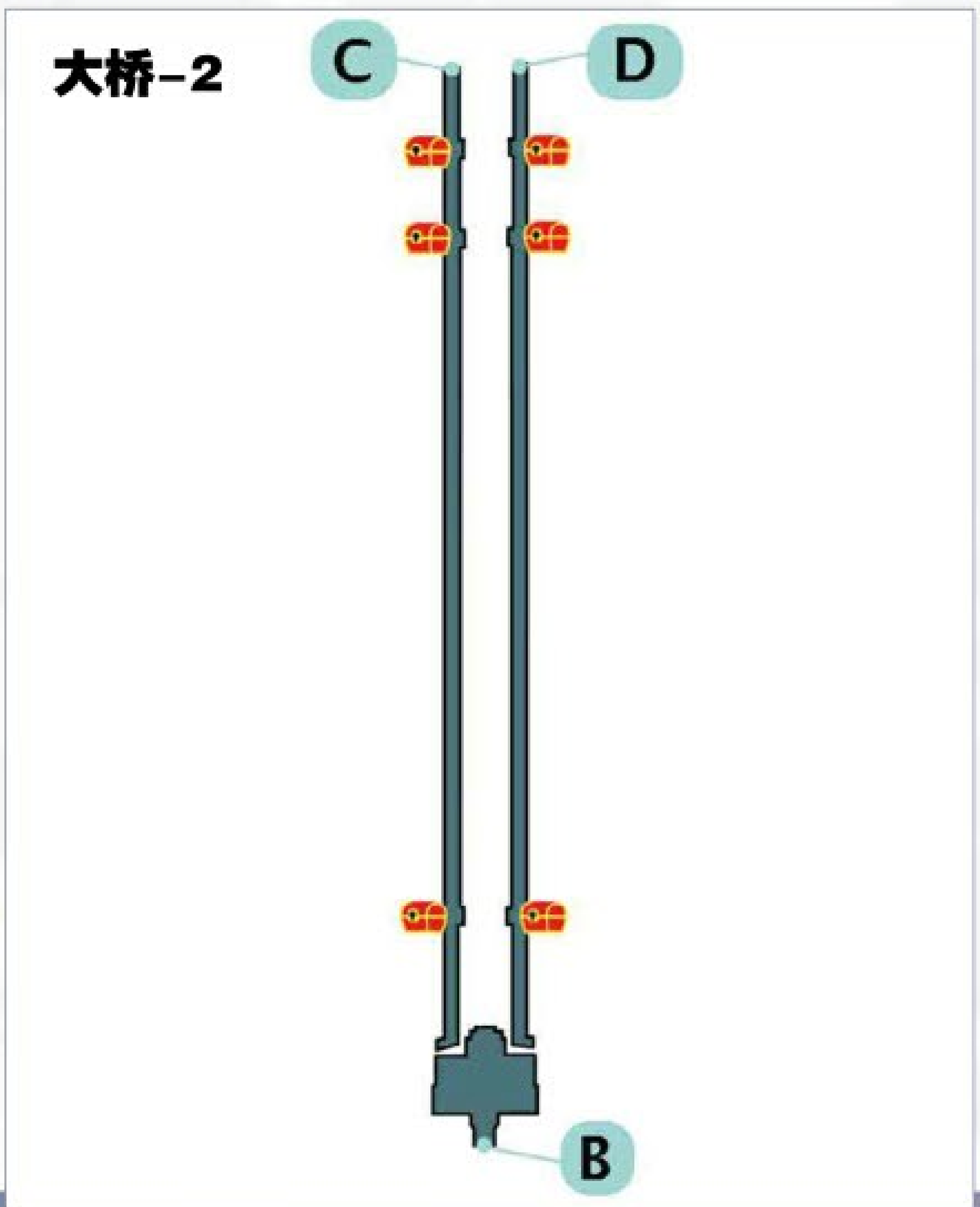
来到第二段后，往右走一点，巴兹就会登场。在左侧的中部和下部各有一个宝箱。

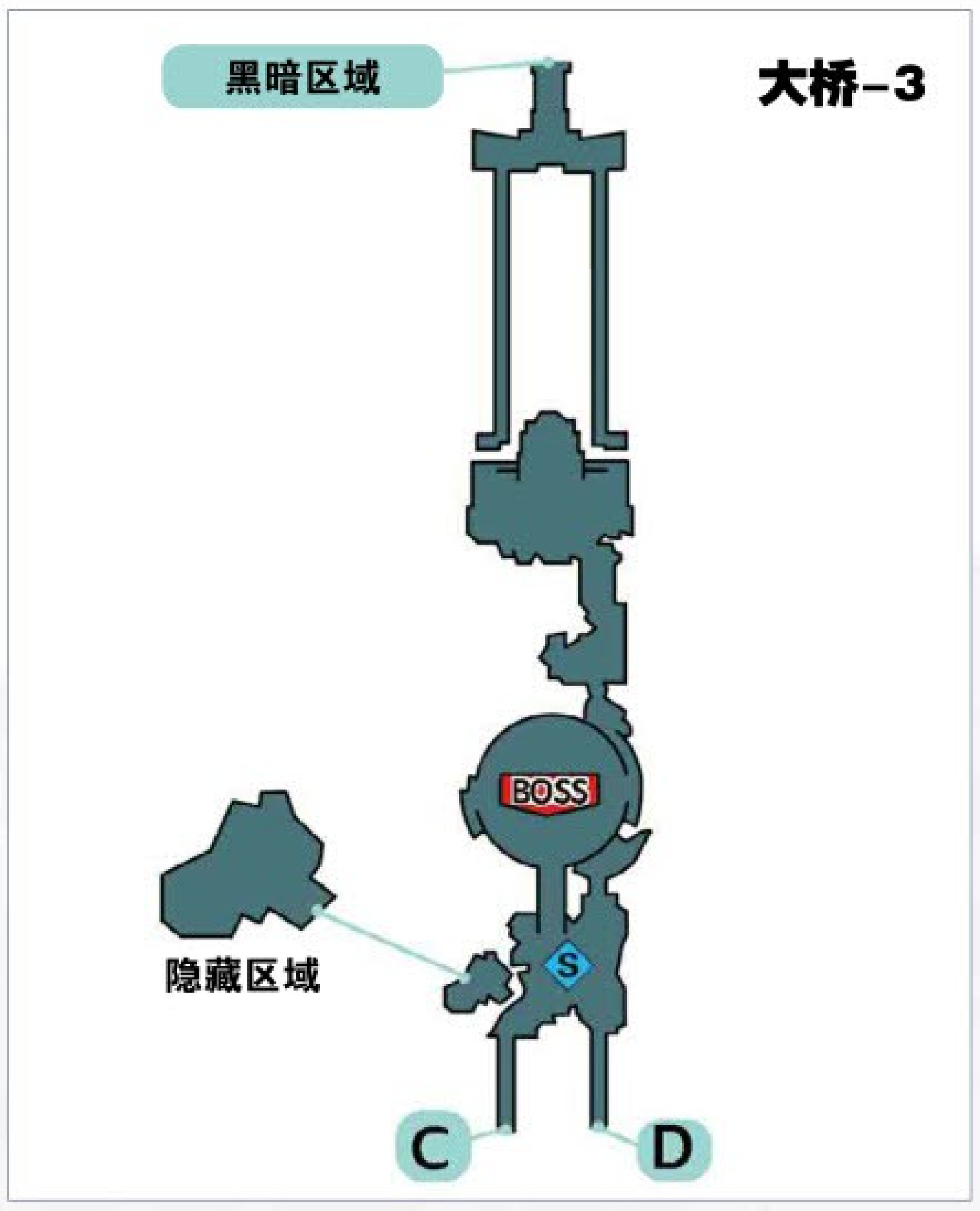
进入第三段时会出现秘银巨人。它会不断向玩家所在方向释放魔法盘，撞上去就会进入战斗，要对付“秘银巨人 ×3”。回避战斗的方法就是站在跳板上躲避魔法盘。不过这三个敌人能给 19680EXP，是游戏中盘时期的练级首选。

进入第四段后同样要先消灭一组“秘银巨人 ×3”，走到圆盘处打 BOSS 吉尔伽美什。

吉尔伽美什没有属性弱点。序盘阶段他没什么有威胁的招式，稳定磨掉血量就好。当他血量减半之后就会开始给自己加各种增益 BUFF，包括加速、物防提升、魔防提升等，并且会发动强力攻击技能“最强之剑”。这个技能大约会打掉目标将近 2000HP，一定要保持两位角色的安全血线。被“最强之剑”攻击到之后可以用圣灵药来抬血。使用“守护者勋章”也是个不错的方法。

战斗胜利后前往地图上方的★处，进入黑暗区域后搭乘列车前往古代图书街。





隐藏区域 打倒地图上全部的秘银巨人。第三段的地图上有 3 个，第四段地图上有 1 个。全部打倒之后就会出现提示动画，在第四段地图的左下方。对手是铁巨人。

第十七幕

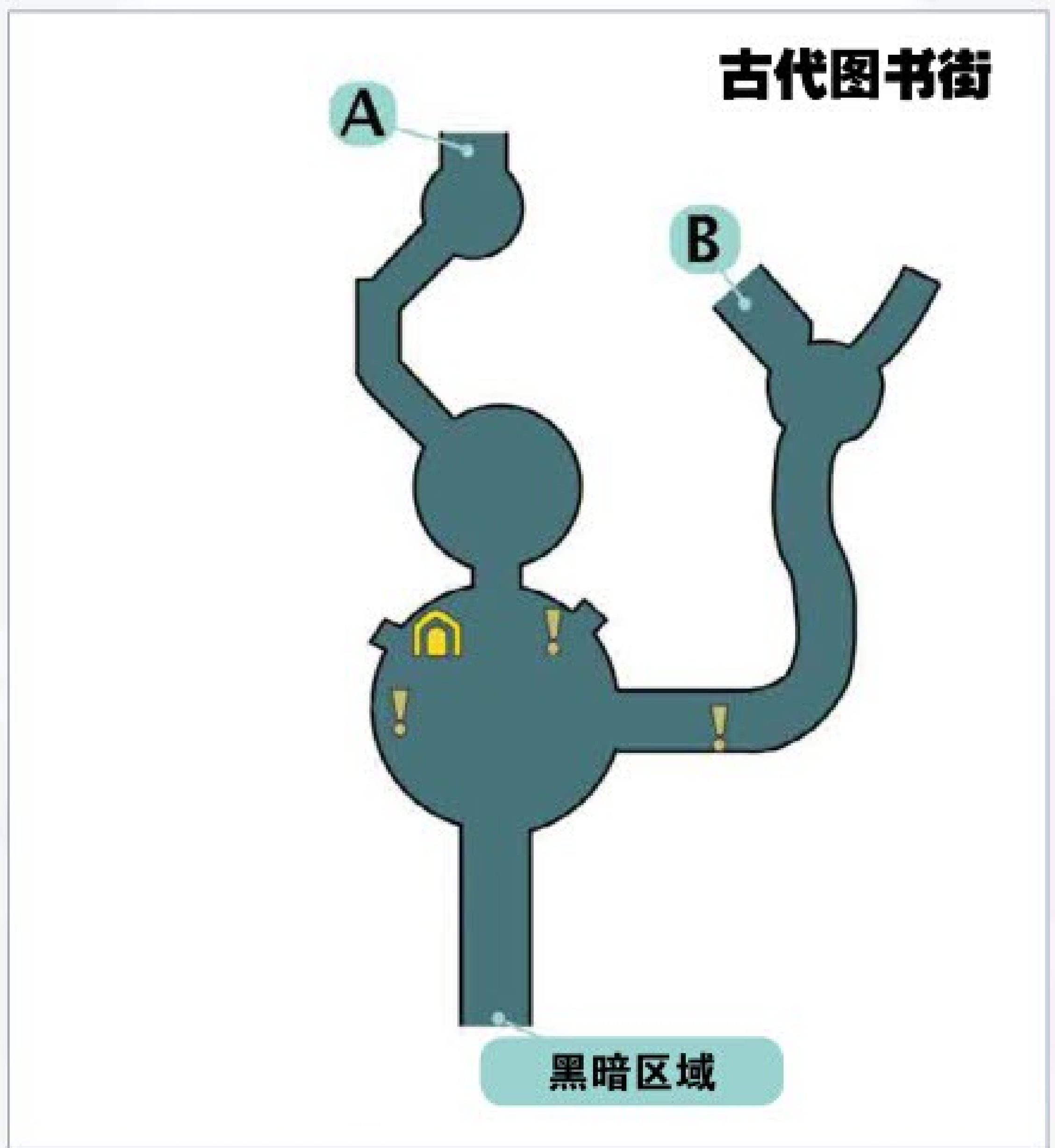
进入古代图书街后不久克劳德就会登场了。剧情后有场小战斗，不难解决。但要注意吸血鬼对物理攻击的回避率很高，尽量还是用魔法去打它。

剧情后再和克劳德对话，前往列车墓场。这里需要用到“电电”和“坏坏”两项能力的迷影兽，请提前准备好。

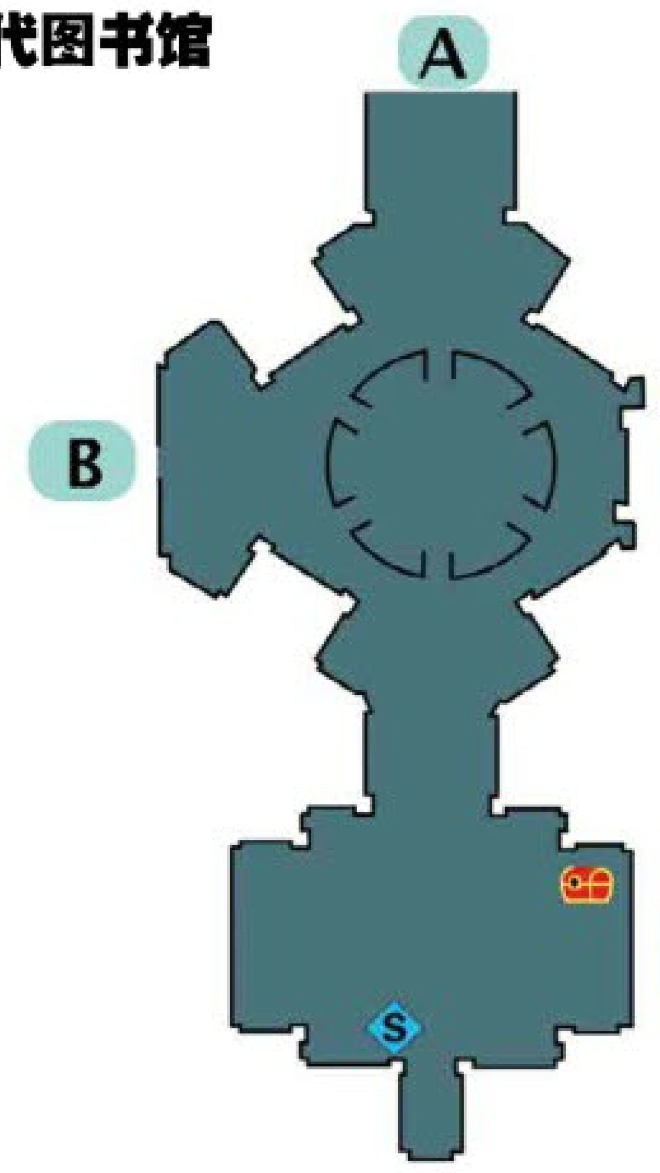
来到地图 5 后前往右上方触发剧情，莲恩暂时离队。控制弟弟追上去，打 BOSS 吸血鬼始祖。

吸血鬼始祖的弱点是水和光。直接打它的属性弱点就可以，如果没有相应的魔法，用普通物理攻击也可以造成不小的伤害。但要小心这个 BOSS 会强力的黑暗属性魔法，满血状态下差不多也能打掉将近一半 HP。

胜利后入手“暗之钥匙”。

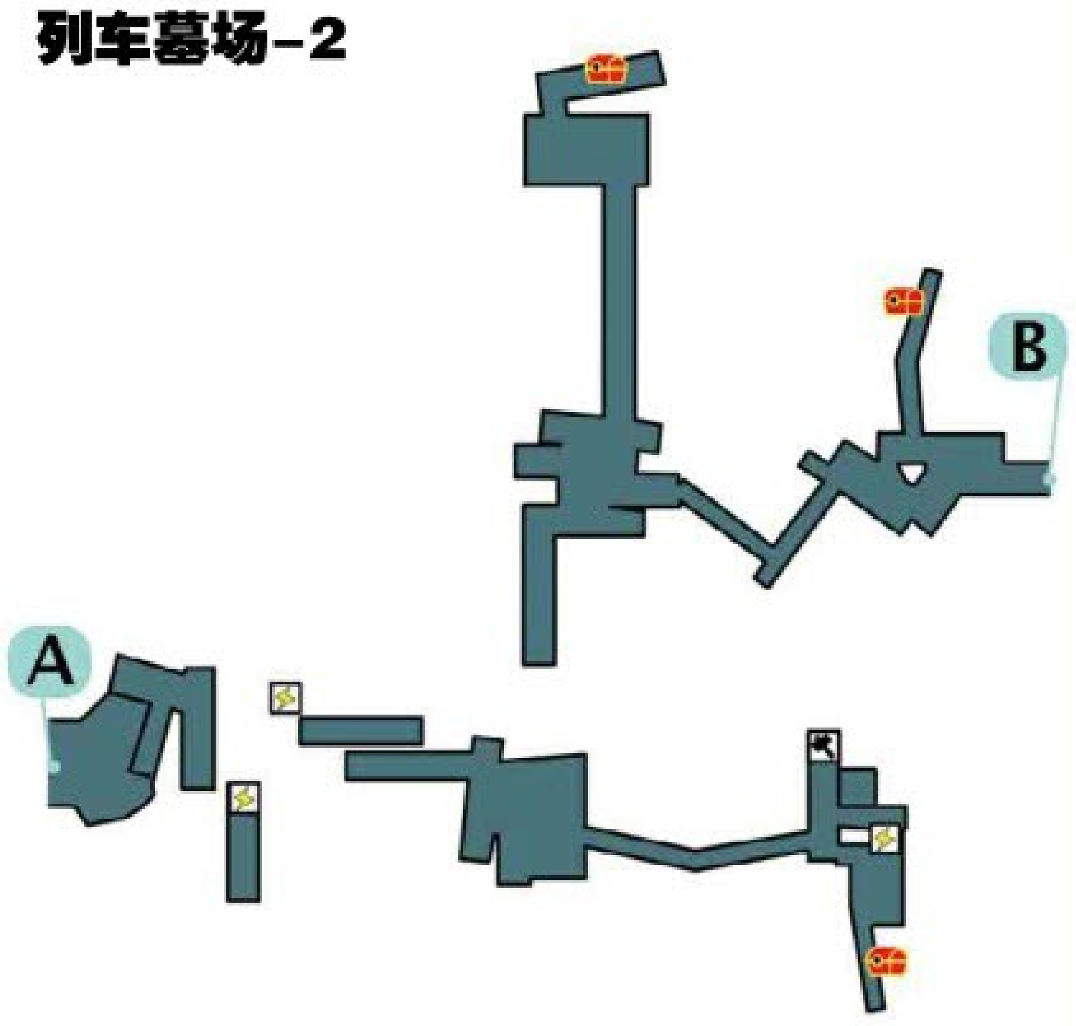


古代图书馆

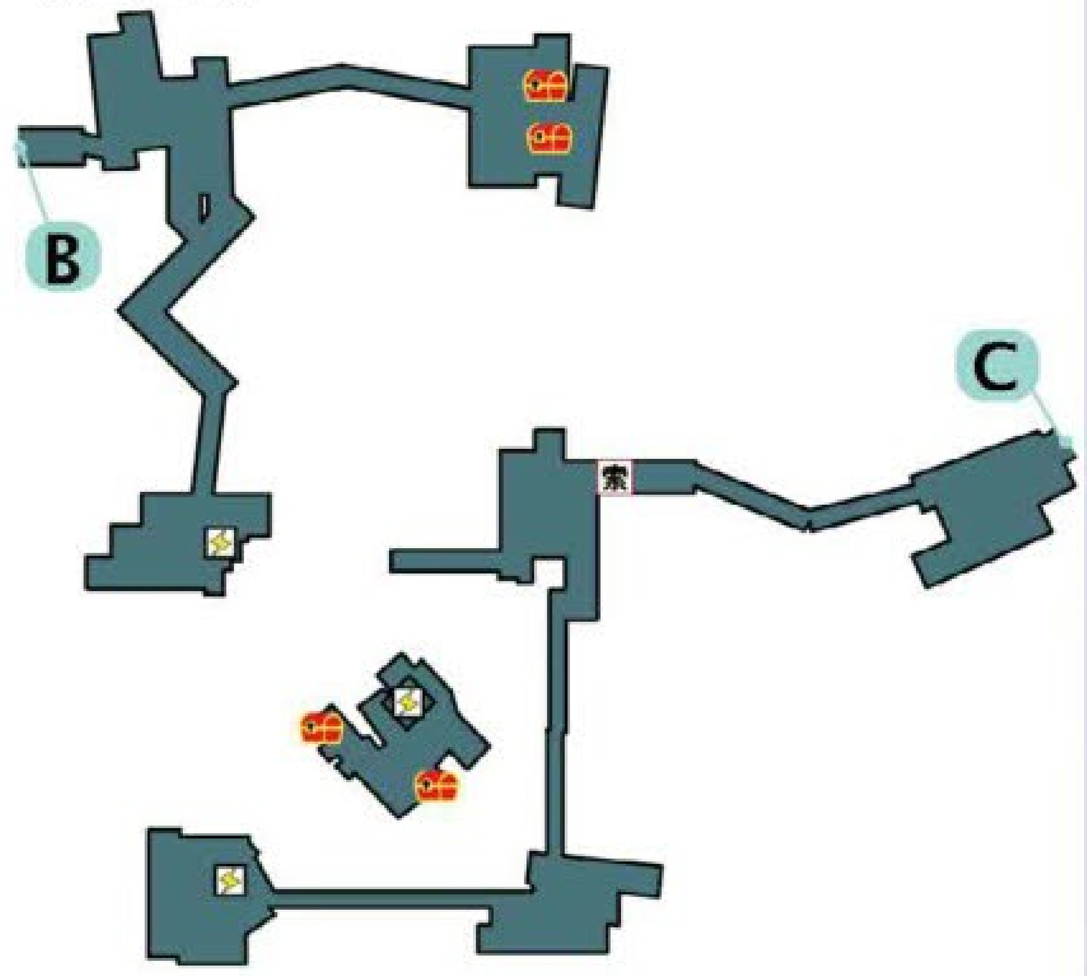


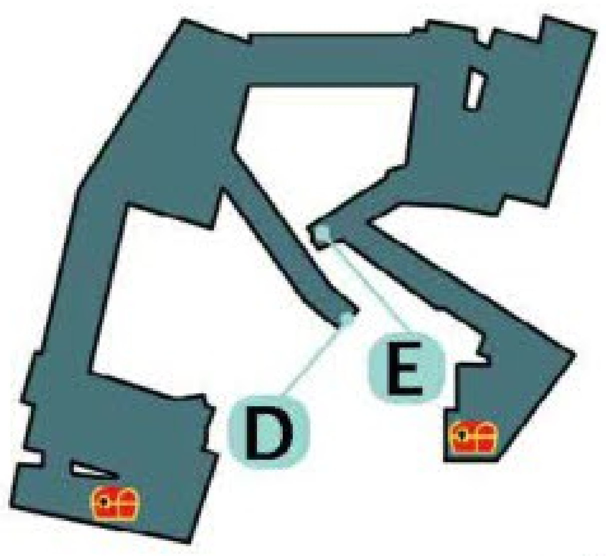
列车墓场-1

列车墓场-2

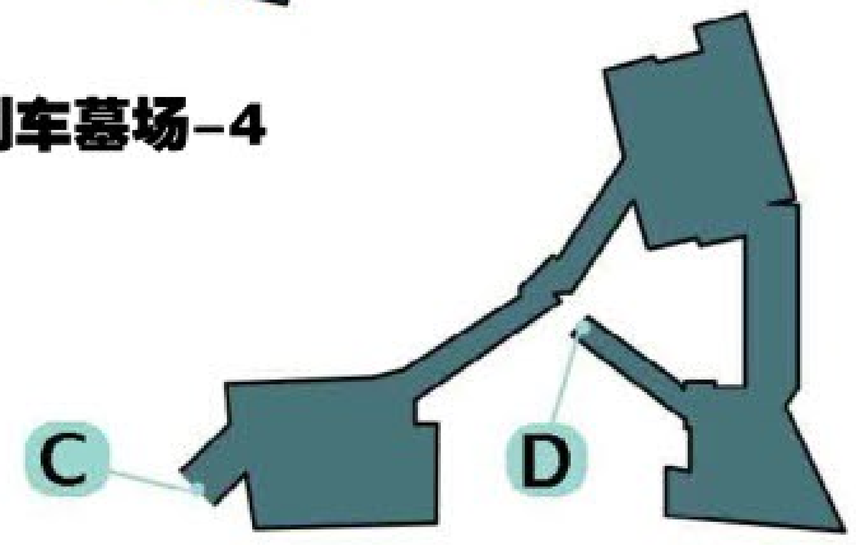


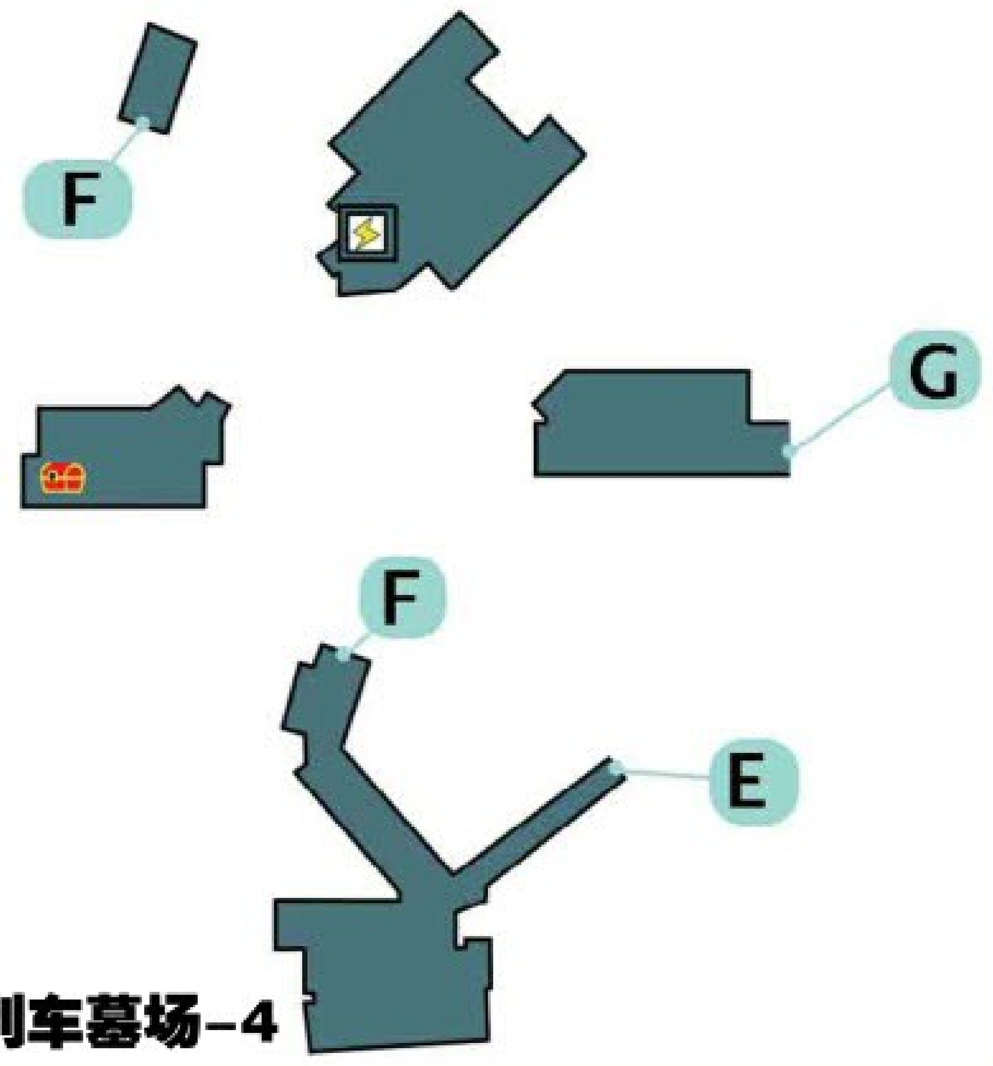
列车墓场-3





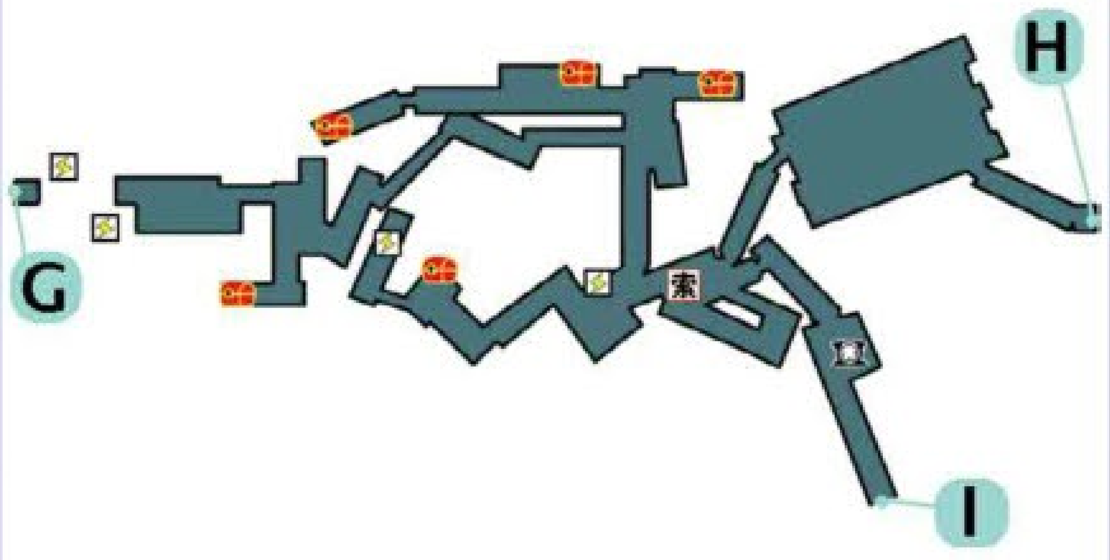
列车墓场-4



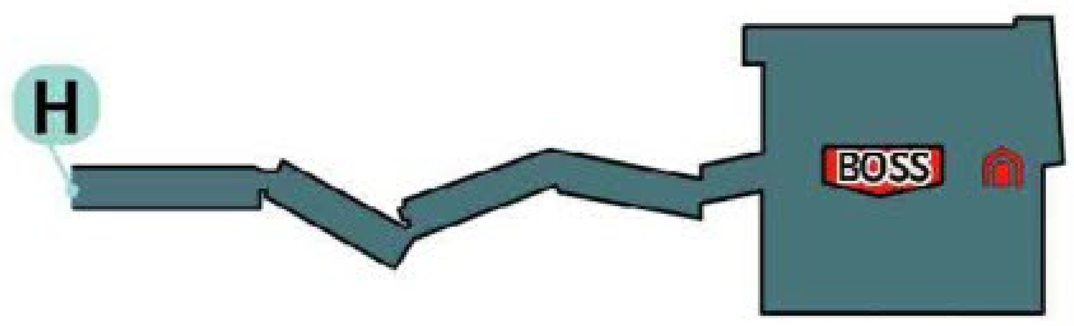


列车墓场-4

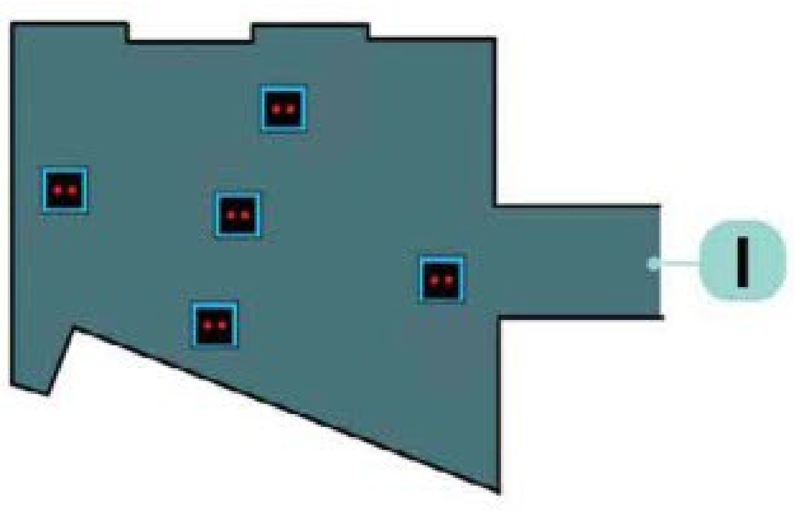
列车墓场-5



列车墓场-6



隐藏区域



隐藏区域　位于地图 5 的右下角，需要先叠出“重量 11，雷属性 100”的迷影兽放到机关上才能通行。里面是 5 个黑暗裂缝，分别是：LV35 的蝎尾狮 ×5，属性弱点为水；LV37 的木精 ×5，属性弱点为火；LV40 的河畔掘地鼠 ×5，属性弱点为火和雷；LV43 的红帽哥布林 ×5，属性弱点为水和暗；LV35 的噩梦，属性弱点为光。

第十八幕

使用传送门移动回黑暗区域的古代图书街，和瑟丽丝、希德交谈（可以反复对话，了解一些细节信息）。

前往黑暗区域车站搭乘火车前往比塞德区域。和头顶有“！”的 NPC 打听海底神殿的情报。

对话后进入比塞德研究设施，遭遇大魔王香托托。这场战斗必败，一直保持防御状态等待战斗结束即可。

剧情后往前一直游，就会来到海底神殿了。这里的水系敌人大多弱雷，可以提前做好迷影兽的准备。

这个迷宫的地形有点特殊，角色可以踩着墙壁移动。

进入地图 2 后先往左走开宝箱入手“响声铃铛”，再去右边开机关。

地图 3 中同样有个需要“响声铃铛”的机关，之后存档往里走，准备 BOSS 战。

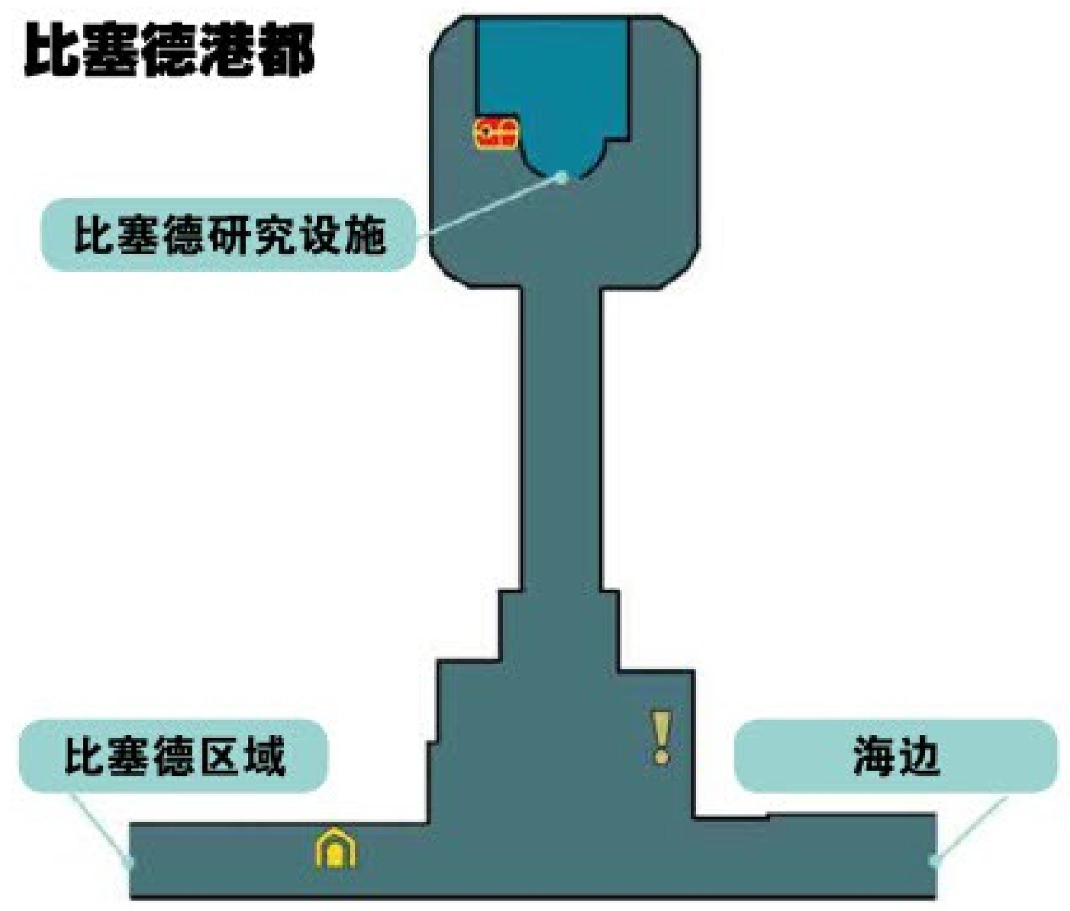
BOSS 亚秋女王 + 亚秋 ×2。属性弱点同样是雷，这三个敌人的血量都很薄，但亚秋女王会给自己回血，所以要配合落雷玉等大伤害道具，尽量在一回合内搞定她。

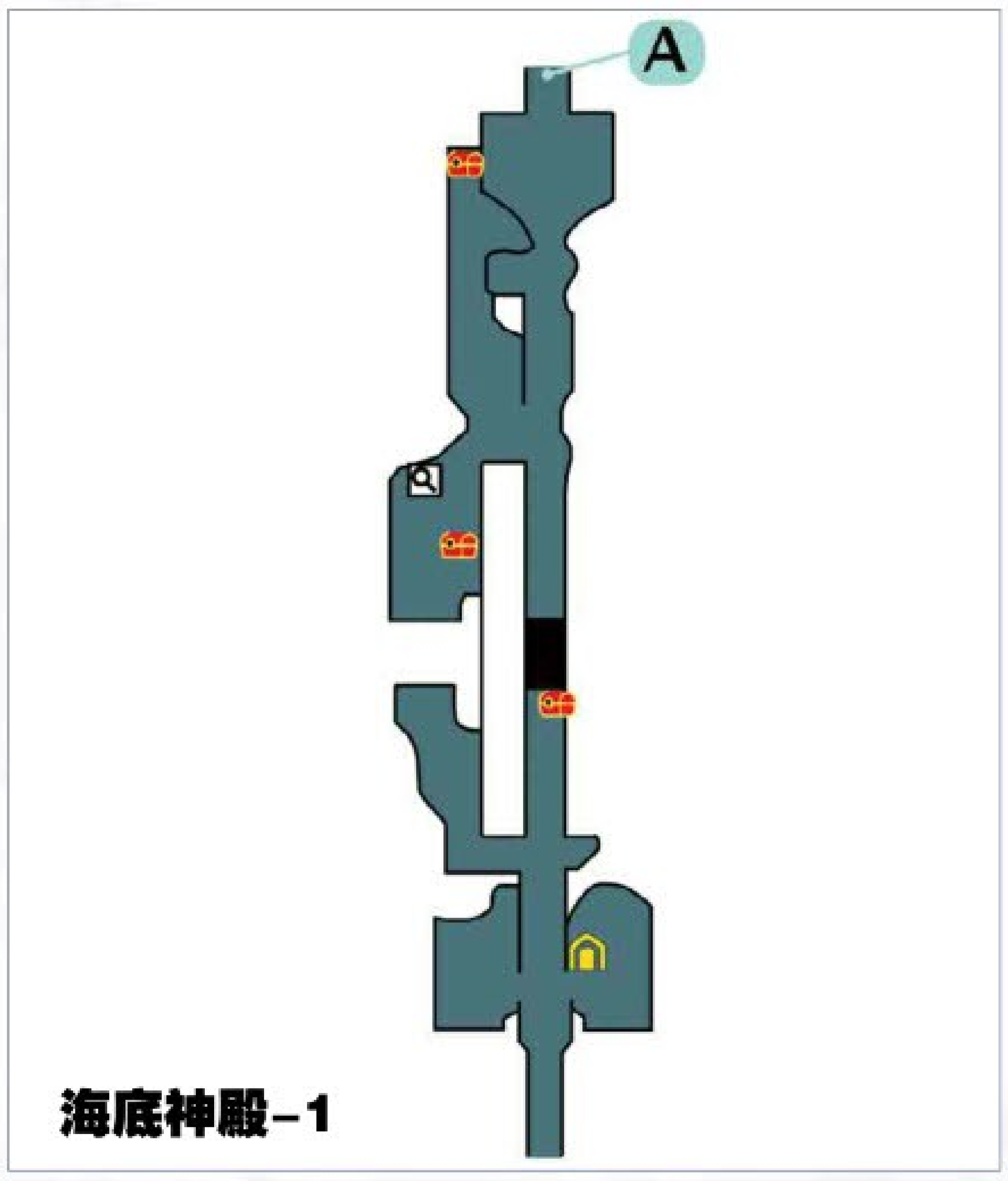
返回存档点，走下台阶后前往左侧的贝壳洞穴。洞穴中会出现提灯怪，依旧是用雷魔法解决它们。走到洞穴尽头，挑战 BOSS。

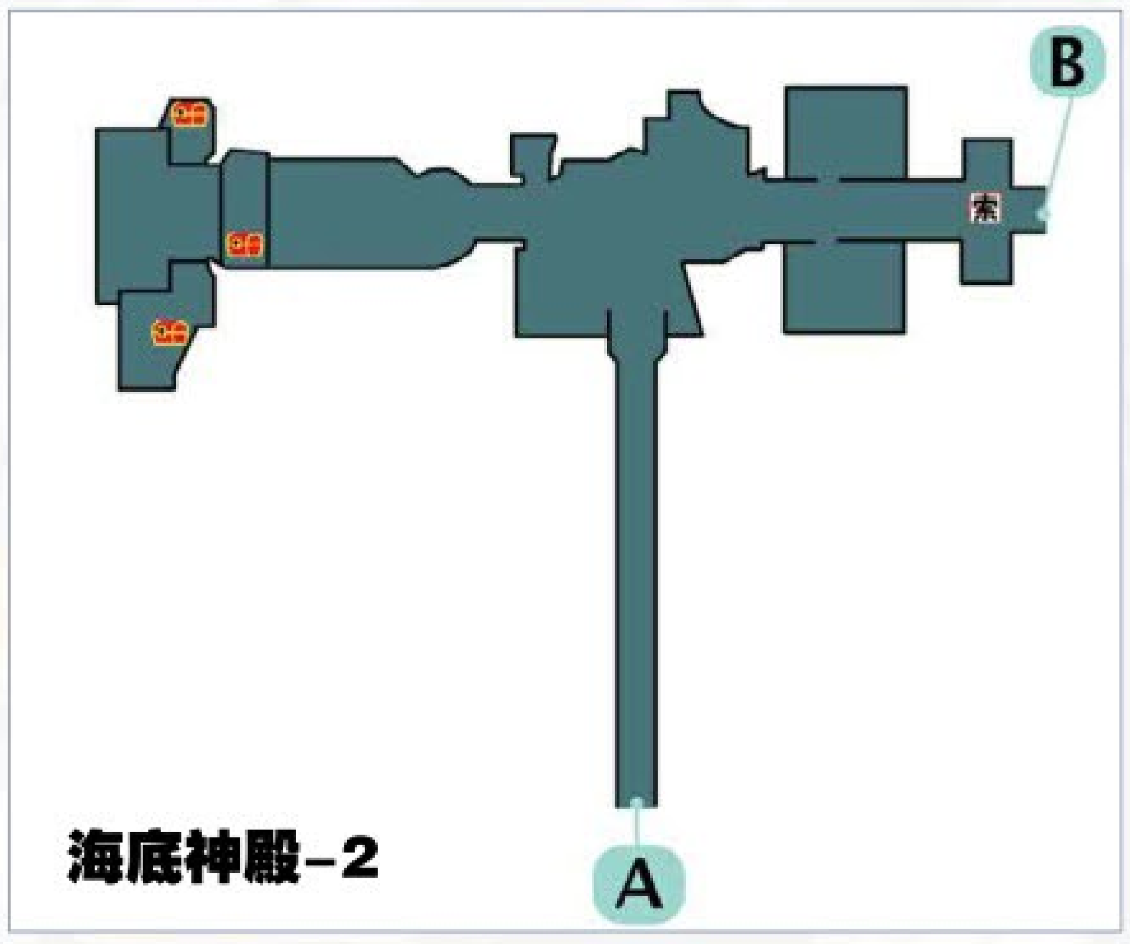
BOSS 是提灯怪王 + 提灯怪 ×4。这场战斗开始后就集火提灯怪王，因为数个回合后它就会释放伤害巨大的全体攻击且令同伴的攻击力全部提升，之后就会变得特别棘手。因为敌人的弱点依旧是雷属性魔法，用“中雷电”或是“落雷玉”可以速战速决。之后剩下的 4 只小怪就很容易搞定了。

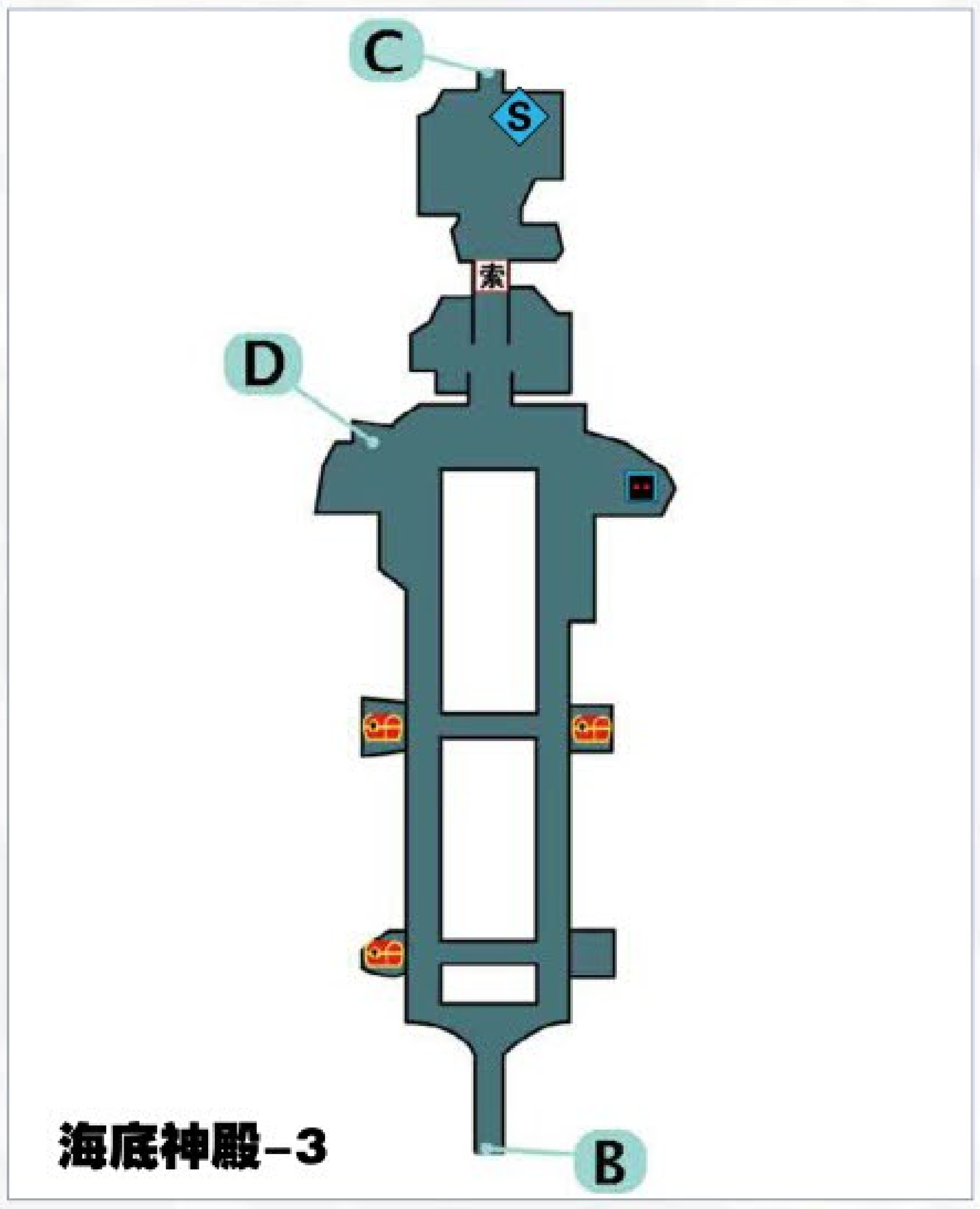
胜利后入手“海之钥匙”。从传送门出去后会得到道具“潜水的诅咒药”和“潜水的解咒药”。

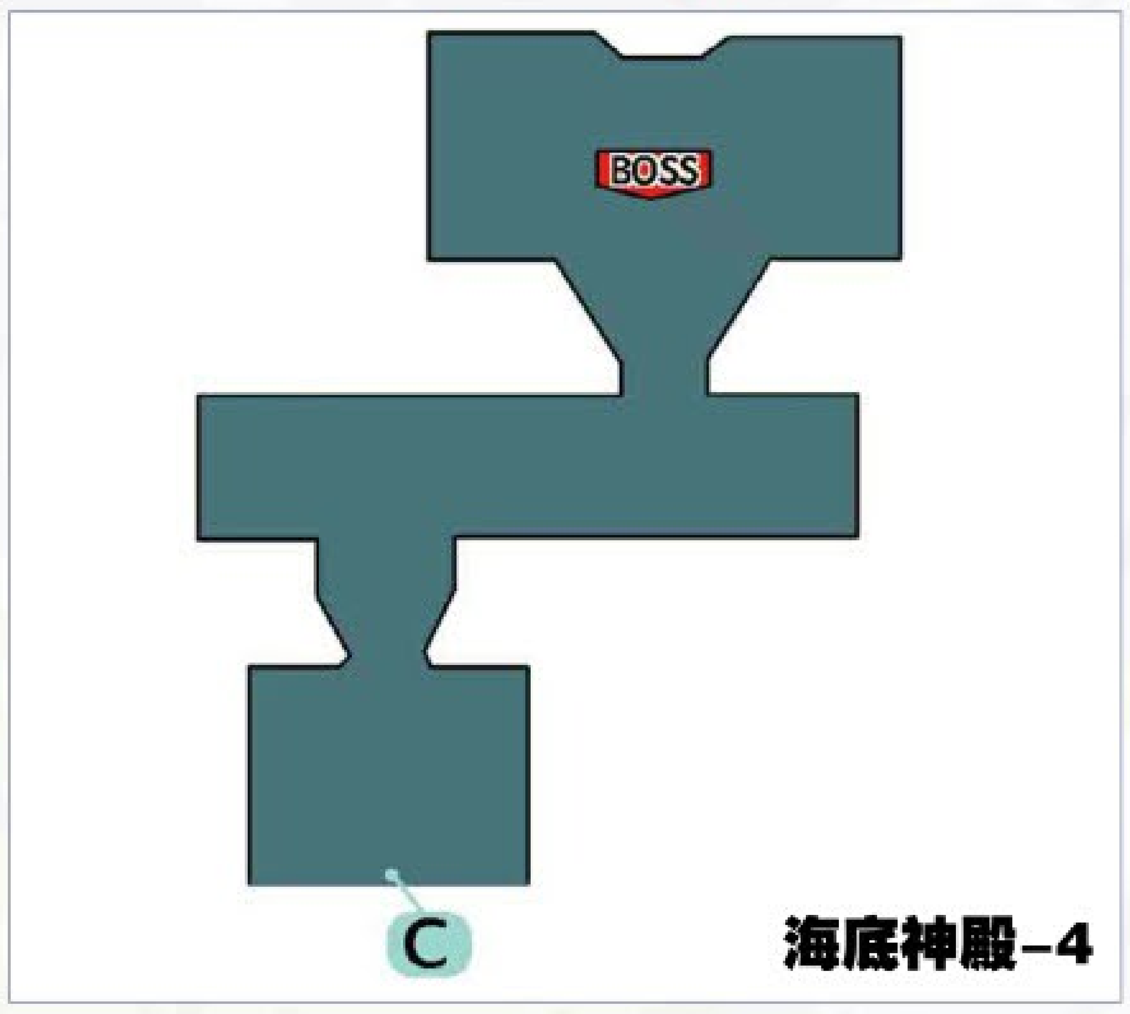
比塞德港都

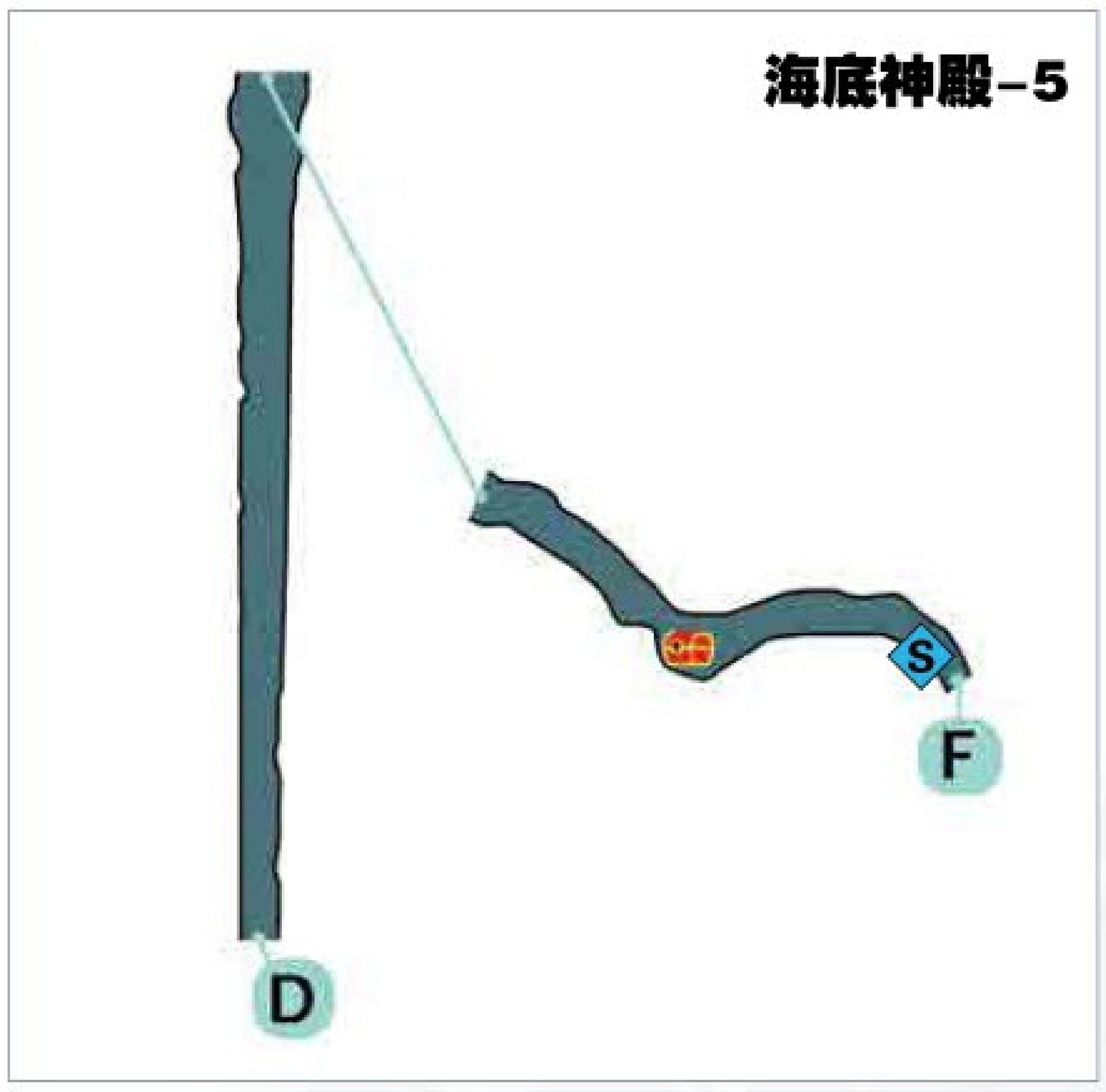


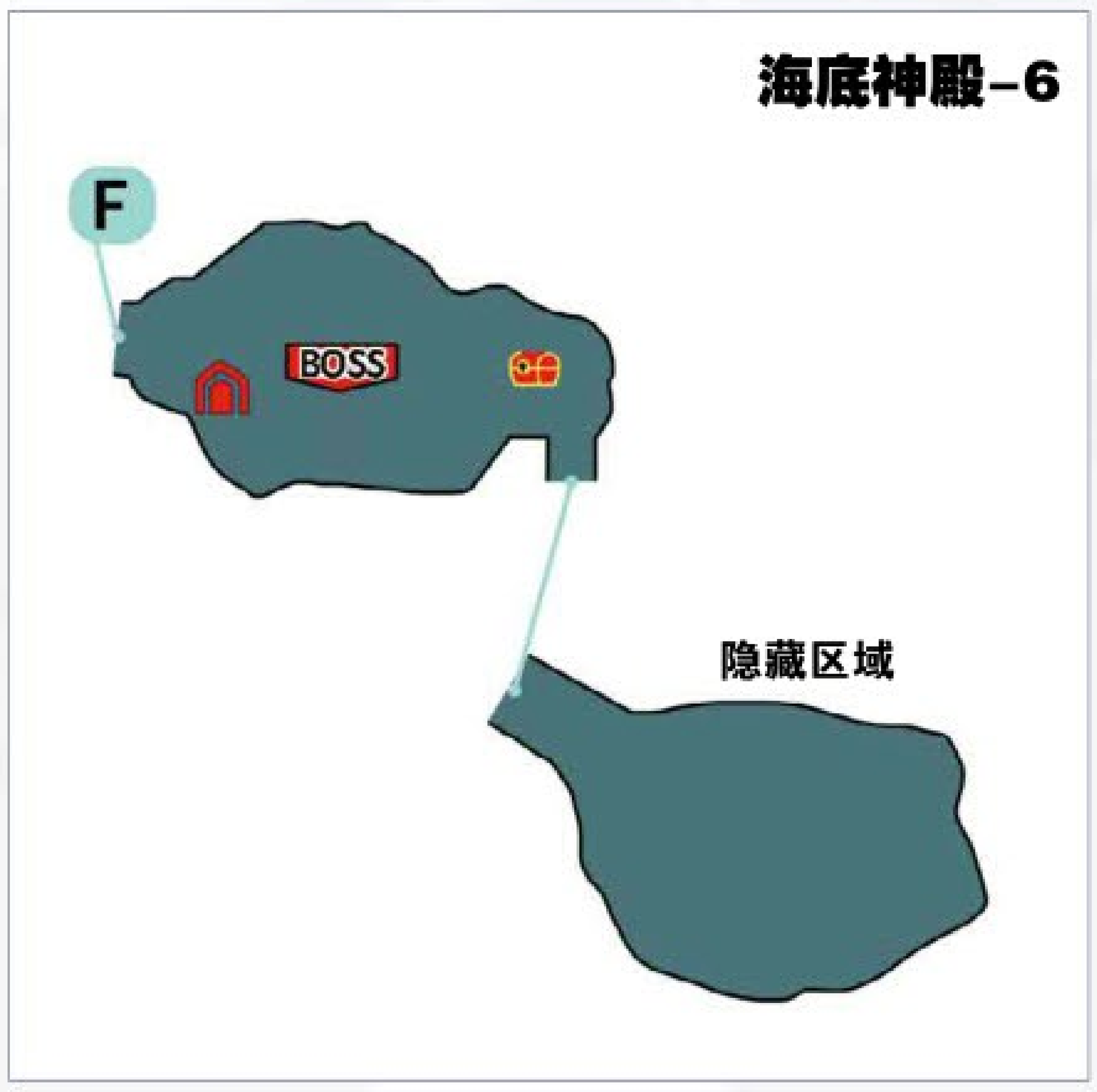












黑暗裂缝 地图 3 的中右侧有黑暗裂缝，LV45，对手是夺心魔 ×3+ 鱿鱼妖 ×2。夺心魔的弱点是雷，它会施加各种 DEBUFF，一旦让它们得到攻击机会基本我方就没有还手之力了。最保险的战术就是一开战首先集火消灭 1-2 个夺心魔，之后再慢慢与他们磨血。

隐藏区域 打通第 21 幕之后，少女的房间会出现心灵任务“海底神殿的秘密篇”。打倒这个任务的 BOSS 之后该区域就可以随意来访了。

第十九幕

登水晶之塔前先去地图右侧，可以接到一个分支任务。

登上水晶塔顶，来到另一个九树丘陵。往前走会遭遇 BOSS 战。

BOSS 魔导装甲 B 叠叠状态 + 马丁。首先集火骑着魔导装甲的迪娜，她弱水属性和风属性，如果先打马丁的话，剩下迪娜一人她就会释放伤害极高的技能。打倒迪娜后，注意要把自身的血线抬上去，因为马丁的很多攻击都差不多可以打掉玩家 1400 左右的 HP，也是相当疼的。

胜利后进入水晶塔。登塔前先做好准备，请携带上“飞飞”和“坏坏”技能的迷影兽，此外，由于有两个机关涉及到“风 / 土耐性 75”，所以最好也戴上陆行鸟或黑陆行鸟。水晶塔内敌人的伤害普遍偏高，记得多准备一些恢复道具。

水晶塔只有一条路，一直往上走就可以。

来到塔顶会有存档点，进入尽头的房间调查正前方的封印后会有剧情。然后先调查左侧的绿色水晶，前往风与土之厅。

这里还是只有一条路往下走，到达底部后会遭遇 BOSS 战。

BOSS 提亚马特和阿斯忒里翁。推荐优先使用冰或水魔法攻击消灭提亚马特，之后再用风或水消灭阿斯忒里翁。

胜利后会被传送回第 7 层，再去调查右侧的蓝水晶，前往火与水之厅。

和刚才的风与土之厅基本相同，也是一直往下走，来到底部后挑战另外两个 BOSS。

BOSS 克拉肯和布耶尔。克拉肯的属性弱点是雷和光，布耶尔的属性弱点是水和光。但由于克拉肯受到魔法伤害后就会给任意一名敌人施加魔法反射罩，建议还是看清情况后适时选择物理攻击。另外布耶尔还会给我方施加减速、黑暗等 DEBUFF，优先打倒它。

胜利后再次调查封印，剧情后前往朱之寓言所带来的世界。

隐藏区域 水晶塔的隐藏区域就在入口那层往下走，但沿途会遇到 4 个“索讨魔像”。它们需要的道具则要打倒沿途出现的四只库扎才可入手。隐藏区域内的 BOSS 是泰坦。

第二十幕

这章很短，往前走就是 BOSS 战。建议大家先回“九树丘陵”做一下补给。接下来的战斗会相对辛苦一些，建议装备上带有“缓慢”技能的迷影兽（如果没有的话可以在巧克拉那里购买）。恢复道具也要准备充足，魔法技能无所谓，因为这个 BOSS 没有属性弱点。叠叠方案请选择头两个，L 尺寸的迷影兽尽量选择浮空系，可以回避掉 BOSS 的“地震”攻击。另外两名角色最好都带上“中治疗”，一个人的话会忙不过来。

BOSS 布连狄列斯估计是玩家玩到现在所要面对的难度最高的 BOSS 了。它会火、冰、地系的魔法，没有属性弱点，而且会驱散我方的增益 BUFF。对单体角色的攻击魔法伤害非常大，差不多会打掉 2500 左右 HP，需要尽快把血线抬上来。“缓慢”魔法在这场战斗中非常需要，两回合就给 BOSS 施加一次，这样才能赚取到攻击的机会，否则很容易陷入“回血→掉血”的死循环里。尽量采用普通攻击节省 AP 用于自身回复。

胜利后观看剧情，来到巴剌姆校园。使用一次传送门后会发现无法前往其他地方，再度返回巴剌姆校园和琪丝荻交谈。

可以行动后返回九树丘陵的 99 广场和小玉对话，再回到巴剌姆校园，前往甲板和爱玟交谈。

第二十一幕

从雪拉菲那里打听到各个地区的传闻，全部听完之后就可以使用飞空艇了。

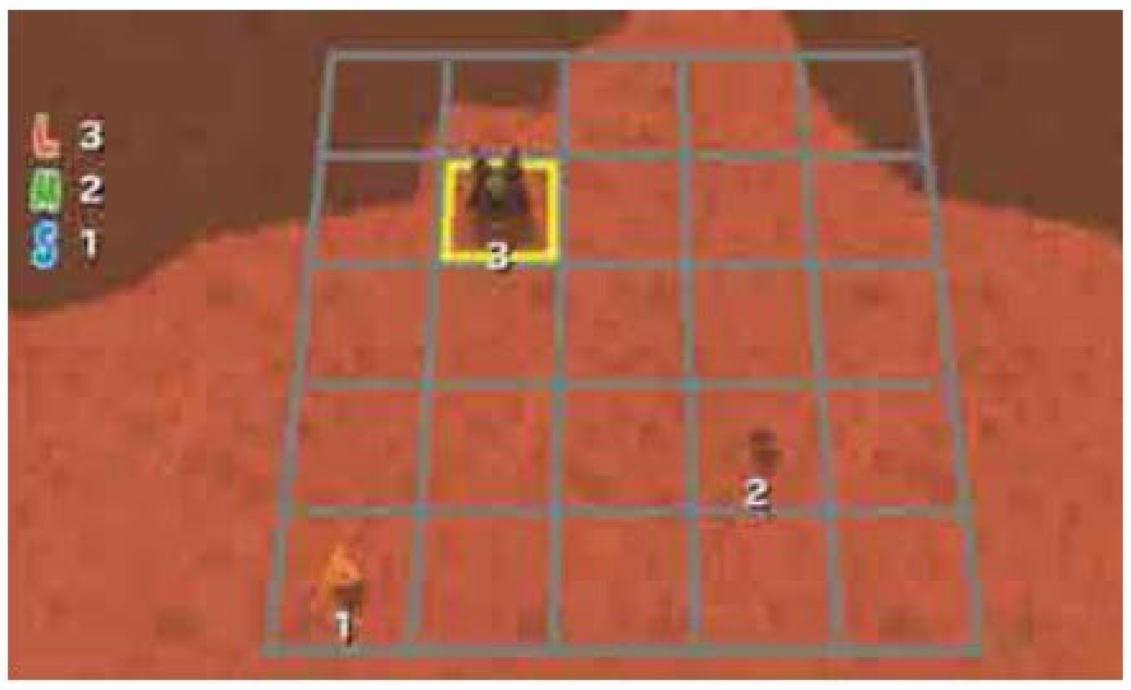
返回九树丘陵，前往少女的房间。这时任务里就会追加五大魔震的挑战。所有魔震挑战都分为两个阶段，第一阶段是迷你游戏（除了尼福尔海姆篇），第二阶段才是 BOSS 战。

【费加罗篇】

迷你游戏 敌我双方都有 1 名 L 战士、1 名 M 战士和 1 名 S 战士。攻击到对方的话对方 HP 就会 -1，将敌人全部消灭就算获胜。成功攻击到会提示“CRITICAL”,显示“RESIST”则表示敌人是在这个格子四周的任意一个位置上，显示“MISS”则代表敌人不在身边。敌方也是一样，由此我们可以大概推论出敌人所在的位置。

只要成功攻击到敌人一次，它就会移动位置，移动的格子数和方向是有文字提示的，所以只要成功攻击到一次，这个敌人基本就没跑了。但总的来说这个游戏比较看脸，运气不好一上来很有可能就被敌人直接干死。推荐摆放位置如后图所示。赢得游戏后才会进入接下来的 BOSS 战。

BOSS战 BOSS 虫兵叠叠状态和死亡机器 R 叠叠状态。两者都是弱雷和水，死亡机器的 HP 较低，优先解决。



【科内利亚篇】

迷你游戏 看到红色按○键、看到绿色按△键、看到蓝色按 × 键，并在限定时间内抵达终点。这个游戏倒是不算难，但不要一直按着↑键，因为这样很容易直接撞到敌人身上。

BOSS战 欧米茄的弱点是雷和水，用属性魔法很好打，但它会给自己加魔法反射罩，可以用带魔法属性的物理攻击去打它。“落雷玉”等道具也可以直接使用，不会被反射的。

【尼福尔海姆篇】

BOSS战 终极武器是个需要玩家反复挑战的敌人，它没有属性弱点而且血量极高，玩家只能慢慢用物理攻击磨掉它的血量。终极武器每隔一段时间就会使用“力量全开”会打掉我方任意角色将近 1500HP，好在频率不高，再把血线拉起来就好。血量减半后它还会使用“最终究极”的全体魔法，打一段时间后系统会提示“没有分出胜负”然后结束战斗。出去后回个血再重新挑战即可。总计需要挑战 5 次。

【图书街篇】

迷你游戏 仙人掌的移动速度很快，等它出现时再攻击就已经晚了，所以只要向一个方向拼命挥拳就可以，失败的话可以反复挑战。

BOSS战 战争机器的弱点是雷和水。它的攻击全部是物理系的，可以考虑给我方加物理反射罩，总体来说不是很难对付的敌人。

【比塞德港都篇】

迷你游戏 用水球攻击神臂战机，按下○键控制威力，松开○键提达就会将球踢出。左摇杆可控制球的方向，击中一次就算成功。

BOSS战 神臂战机的弱点依旧是雷和水。是比战争机器还要容易对应的敌人。

完成全部五大魔震挑战后，从传送门前往阿加塔尔镇。直走进入大圣堂，剧情后就可以进入锁链之路。但建议玩家先不着急进去，此时可以前往世界各地完成迷影兽的收集，顺便提升一下自身的等级。之前各个迷宫没有完成的黑暗裂缝也可以顺便去做了。

锁链之路的地形很简单，一共有 7 条铁链。这里的机械系迷影兽需要远古盒才能捕捉。

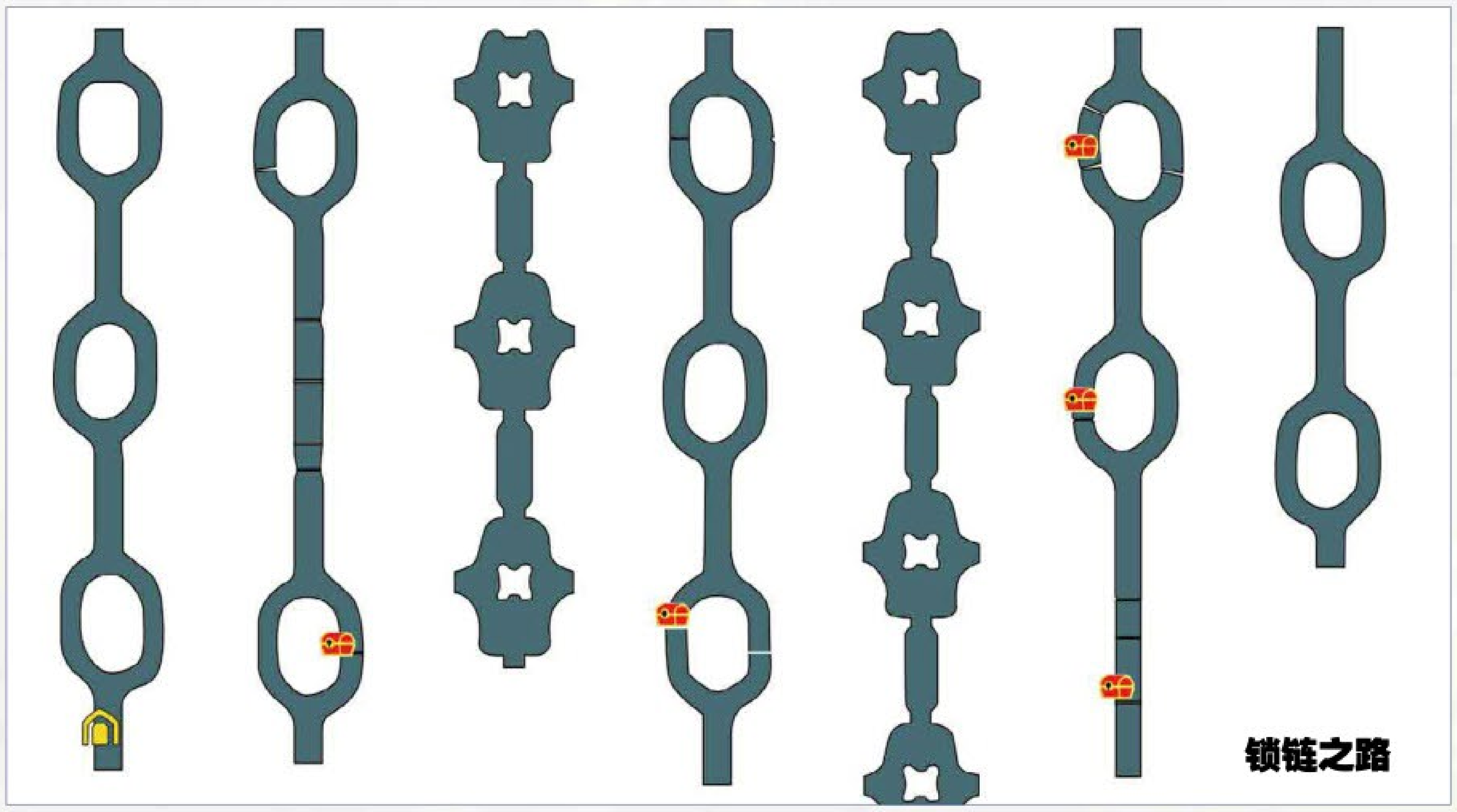
进入第二条锁链后往前走一些会有一场强制战斗，但难度不高，敌人弱火和雷。

抵达第 7 条锁链尽头后会来到格利摩尔的尽头。最前方有传送门可以进入超绝九骇城。

隐藏区域 位于第 5 条锁链的最下方。尽头是 BOSS 怀顿王。弱点是火和暗，它拥有光属性的神圣技能，是打后期 BOSS 的好帮手，一定要入手。

超绝九骇城是个非常巨大的迷宫，且没有地图，这里和海底神殿一样同样可以踩着墙壁移动。玩家需要打倒爱玟的迷影兽卡邦库尔才能不断前进，好在这个敌人并不算难对付。另外城中的敌人大多是机械系，需要远古盒才能捕捉到。

打倒第 5 个卡邦库尔后会有强制的 BOSS 战。



BOSS 金面骑士和飞翼塔林诺。金面骑士弱光，飞翼塔林诺弱水和光。金面骑士会给自己和同伴加魔法反射罩，优先解决掉他。飞翼塔林诺会使用火属性单体攻击和水属性单体攻击，我方最好携带上对这两种属性魔法有耐性的迷影兽，否则受到的伤害会很大，湿婆是个不错的选择。另外这场战斗结束后会紧接着打巴哈姆特王，所以战斗结束前记得把自己回满血和 AP。

BOSS 巴哈姆特王。同之前打他时一样，还是要给他上减速的 DEBUFF，两回合补一次。BOSS 会对我方使用冰、风、火的全部大魔法，此外还有“冲动冲击”会直接打掉差不多 2000 的 HP，相当的疼。玩家等级推荐在 LV60 以上，最好对冰、风、火这三种属性中的其中一种抗性 100，这样受到攻击时就可以回血。无论受到什么攻击，我方血线都不要低于 4000，才能避免被秒。

胜利后直接进入 BAD END。看过片尾动画并存档之后重新读取存档会出现提示“不行！”，选择后进入终幕。

隐藏区域 终幕通关后返回九骇城最上层。调查铁门后进入隐藏区域，尽头是 BOSS 艾勒士莫尔斯。

终幕

小玉牺牲了自己，换来了时间重置。

前往甲板和爱玫交谈。

前往九树丘陵的 99 广场，获得关于“七尊”的情报。和雪拉菲对话，选择“顺风耳”可以听取到关于迷影兽的情报。

巧克拉的商店增加各种大魔法种子。

再前往少女的房间，会出现新的心灵任务。这其中，“对偶恶魔的真面目篇”可收集到巴哈姆特，“过去的罪孽篇”可收集到迪亚布罗斯，“先人的仇篇”可收集到利维亚桑，“双剑对决篇”可收集到奥丁。

对偶恶魔的真面目篇：巴哈姆特弱光，建议带上提灯怪王。它的攻击伤害威力巨大，并且都是对全体的，必要的时候还是选用回复道具来抬血吧。每隔一段时间巴哈姆特就会开始倒计时，倒计时期间它什么攻击都不会用，此时可专心用来回复或是输出，倒计时结束后会释放强魔法“百万火光”，大约会打掉 3000 左右的 HP。巴哈姆特的血非常厚，除了神圣外，其他魔法对它造成的伤害微乎其微，注定是一场苦战，开战前要做好完全准备。

过去的罪孽篇：这场战斗分为两个阶段。第一阶段只用打迪亚布罗斯。它的弱点也是光属性，血量只有 3 万,一个神圣大约能打掉 4000HP，很容易对付。第二阶段迪亚布罗斯会召唤出两个小顽童，血量都不算高，只有不到 5000，弱点是水和光，尽快解决掉。同时迪亚布罗斯的 HP 会提升至将近 7 万，另外还会频繁催眠我方。不过打法和第一阶段没太大区别，反正打过了巴哈姆特之后其他敌人都不叫事了……

先人的仇篇：利维亚桑的弱点是雷、光和暗。这个 BOSS 相对容易些，它攻击大多是水属性，我方迷影兽带上相应耐水的即可。

双剑对决篇：奥丁弱雷，用雷魔法轰他很容易掉血。但他会使用“斩铁剑”，这招是必定会把玩家打死的，回避的方法是将陆行鸟宝宝的全部技能点满（2 个形态全部要点满）会达成“大师”，然后学习“奋力忍耐”，就可以防止必死攻击。之后再用道具把 HP 回满就行。当然，如果玩家的等级很高的话也可以在奥丁使用出“斩铁剑”之前就解决掉他。

做完上述 4 个“心灵任务”后前往斗技场。先随便挑战一些任务，打通数个之后就会出现伊弗利特和湿婆的乱入事件，此时就可以收集到这两位著名召唤兽的迷影兽了。拿到伊弗利特和湿婆后，又会出现拉姆乱入的事件。之后斗技场会增加三个 LV55 的任务，分别是“其实喜欢人”、“装饰品收藏家”、“属性结界的总管”。最后将拉姆也收入宝石中，如此一来，关键的七位召唤兽就全部入手了。

再度和 99 广场的雪拉菲对话，移动至少女的房间和无名少女交谈。

从传送门前往冰锥区域的旅社，和夏洛妲己对话，获得黑狐狸的情报。然后前往冰柱悬崖。就在地图 1 的上方，尽头是 BOSS 九尾狐。

九尾狐没有属性弱点，它的攻击基本是火属性魔法，我方的迷影兽也要调整为耐火的。战斗难度不算大。胜利后就可以入手九尾狐的灵魂。

返回少女的房间，小玉复活！

和雪拉菲对话，她会询问玩家是否要开始作战，在选择“是”以前先去存个档。

【注意！如果玩家要达成真ED的话，需要完成全部的心灵任务！没有做完全部心灵任务的前提下打倒最终BOSS只会进入普通结局。】

接下来要再一次和金面骑士以及飞翼塔林诺交手，而且这次是两名主角分开作战。

首先是朗恩对付金面骑士。和之前一样用光属性魔法收益会高一些，另外金面骑士会在战斗开始一段时间后给我方上倒计时 99 秒的即死 DEBUFF，可以在倒计时结束前使用万能药·改来回避死亡。如果玩家输出够高的话 BOSS 可能根本用不出这个技能。

莲恩对付飞翼塔林诺。这场战斗带上湿婆会容易很多。因为 BOSS 的攻击都是都是冰属性，而湿婆对冰的抗性已达 100%……

一段剧情后，朗恩和莲恩再次联手挑战飞翼塔林诺。BOSS 多了雷属性攻击，其他没啥变化。

战斗胜利后迎接最终的 BOSS 战。

BOSS 巴哈姆特 EX9。这场战斗分为两个阶段，第一阶段 BOSS 血量 26000，第二阶段血量 50000。BOSS 的魔法伤害巨大，我方二人血量最好都不要低于 5000。因为巴哈姆特 EX9 的属性弱点是随机改变的，随便采用什么技能都可以，但从保存 AP 回复的角度来看，优先把身上的道具丢出去更划算一些。第二阶段,BOSS 会使用“黑暗之宴”，给予伤害的同时附加多种 DEBUFF，需要及时用万能药驱散。这一阶段 BOSS 的伤害非常高，战斗时间不宜拖得过长，很容易陷入不利状态。BOSS 同样会使用倒计时，这段时间中除 BOSS 在倒计时前使用的属性魔法外，其他魔法属性全部耐性 -200，抓住这一时机将身上全部的魔法石丢出去，只要丢对了就差不多会造成 9000 左右的伤害，能够迅速解决战斗。

隐藏迷宫&练级指南

达成真・结局后（需先完成少女的房间中全部的心灵任务，再通关），少女的房间中就会出现三个隐藏迷宫的大门。成功挑战这三个迷宫关底的稀有迷影兽之后，就会出现第四迷宫的入口，里面是本作最强 BOSS——XG。

这几个隐藏迷宫的地形其实都是由之前流程中经历过的迷宫的一部分拼凑而成的，有一些宝箱，但因为看不到地图，所以无法描述具体所在位置。好在地形总体来说不算复杂，仔细一点并不会错过。

通常来说，玩家打通真・结局时大约是在 LV65 左右，此时来打隐藏迷宫会觉得有点困难。因为这里的敌人虽然基本都是之前出现过的，但明显有所强化，只有魔法才能对其造成有效伤害，普通物理攻击收效甚微。玩家需要准备好大火焰、大暴雪、大雷电、大水花、大劲风这几种范围魔法，除了可以从巧克拉那里购买到相应的种子外，炸弹王会给“大火焰”的迷影石；半吸血鬼会给“大暴雪”的迷影石；拉姆会给“大雷电”的迷影石；拉・雪拉菲会给“大劲风”的迷影石。

©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA/YASUHISA IZUMISAWA

如何练级

正式开始练级前需要做一些准备，除了上文所说的各属性大魔法外，玩家还需要 2 个搜索机 / 魔导装甲 / 死亡机器 R 的迷影石。死亡机器 R 有两个对练级很重要的能力，分别是电池式（战斗开始时 AP 全满、AP 消耗量永远 -1、轮到行动时的 AP 回复量减少）和冲锋（战斗开始起 2 回合内所有损伤提升），另外“火力全开”这个技能也相当好用。

最初的练级地点可以选择中间迷宫的第一张地图，顺便要装备上“吸引敌人”的迷影石。这里会刷到炸弹 ×6，用“大水花”就可以一波带走，经验值大约有 160000EXP 左右，收益相当不错。

打通前三个迷宫后，练级地点就可以转移到第四迷宫的“起始树林”，这里会刷到掘地鼠 ×6，经验约为 220000EXP。后期刷“传说级迷兽师”这个奖杯时，也是在这里反复刷经验。

©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA/YASUHISA IZUMISAWA

左边迷宫

本迷宫需要带上有“飞飞”和“冰冰”技能的迷影兽。

区域	宝箱
灯火之森	无宝箱
翼龙溪谷	“速度中提升”的迷影石 ×1
超绝九垓城	梦境粉末 ×1
	治疗剂 ×6
	高级治疗剂 ×3
	至高治疗剂 ×2
	百万治疗剂 ×1
	麻醉药 ×5
	高级麻醉药 ×4
	涡轮麻醉药 ×2
	百万麻醉药 ×1
	万灵药 ×1
	终极万灵药 ×1
第七峡谷	炎之魔法石 ×3
	凤凰羽毛 ×1

BOSS

火伊利特叠叠状态

HP83280，弱点是冰和光。火伊利特会使用强力的火属性魔法，建议玩家一方的火耐性最好叠到 125 以上。玩家自身等级在 LV90 以上也会比较好打。最好能在头两个回合内就将叠叠状态打散，再利用“守护者”等快速将火伊利特打倒，之后就会轻松很多。

中间迷宫

区域	宝箱
地底监狱	至高治疗剂 ×1
	百万麻醉药 ×1
	凤凰羽毛 ×1
	闪光弹 ×3
	雷之魔法石 ×2
列车墓场	“大复活”的迷影石 ×1
	终极万灵药 ×1
	宝箱怪
	战斗之钟 ×3
水晶塔	百万凤凰尾巴 ×1
	急速石 ×4

BOSS

雷拉姆叠叠状态

BOSS 血量 86865，弱点是火、冰、风、土、暗属性。雷拉姆算是比较好对付的 BOSS 了，只要针对其弱点进行攻击就能轻松取胜。将其打散后，对霹雳拉使用雷属性魔法攻击就可以将其宝石化。

右边迷宫

本迷宫需要带上有“烧烧”技能的迷影兽。另外，有个 BOSS 需要先开启“重量 10，水属性耐性 100”的机关后才能挑战。

区域	宝箱
海底神殿	经验值增幅的迷影石 ×1
	水之魔法石
	金色沙漏 ×4
	高级万灵药 ×5
刮风湿地	蛊惑草 ×2
	涡轮麻醉药 ×2
萨罗尼亚港	百万麻醉药 ×1
	万能药・改 ×1
	（注：这两个宝箱是在坚钢玳瑁龟身后的）
冰柱悬崖	至高治疗剂 ×3

本迷宫中有两个 BOSS，分别是位于“萨罗尼亚港”的坚钢玳瑁龟，和“冰柱悬崖”的湿婆莉叠叠状态。下面会分别说明一下。

BOSS

坚钢玳瑁龟

宝石化条件：物理防御降低

这个 BOSS 需要开启一个机关（重量 10，水属性耐性 100）后才能前往其所在平台。

玩家们在流程中就曾经挑战过它，不过当时是不可能打赢的。现在最好也要等级在 90 级以上再来挑战会轻松一些。

坚钢玳瑁龟可以被宝石化，但它宝石化的条件只有提灯怪大师的技能才能满足，所以玩家需要先入手提灯怪大师的迷影兽，详细方

法请参见下文。

入手提灯怪大师并点出技能“现磨试刀”后就可以来挑战坚钢玳瑁龟。

首先将其血量减少至 1/3 以下，坚钢玳瑁龟的弱点是冰，尽量用大冰魔法攻击它掉血会快一点，物理攻击只能打掉 1000 左右的 HP，这对于皮厚的坚钢玳瑁龟而言几乎是微乎其微的。减少血量的目的是为了宝石化容易一些。

当血量低于 1/3 时，就可以对其发动“现磨试刀”了。但要注意的是，“现磨试刀”的命中率很低，大约只在 30% 左右，并且就算命中也不一定会令 BOSS 进入“物理防御降低”的状态，是个相当看脸的过程。而假如玩家在令 BOSS 进入了 3 次“物理防御降低”的状态之后仍未能将其成功宝石化，那么本轮战斗就无法再令 BOSS 宝石化了，只能重新来过。

建议玩家们先在“冰柱悬崖”的存档点处保存一下，脸不好就直接读档重来吧。

BOSS

提灯怪大师

宝石化条件：一击对目标造成严重损伤

提灯怪大师是斗技场专属迷影兽，任务为【LV85 斗技场的管理者】。

提灯怪大师有 4 万多血量，要达成宝石化的条件至少一击要对其造成 25000 以上的伤害才可以。普通攻击和魔法攻击是不太可能造成如此之大的伤害的，玩家们可以采用两个办法：

1. 入手巴哈姆特（流程中就可以入手）后，点出其技能“百万火光”。这招的效果是 HP 和 AP 越低，给予的伤害就越大。前往斗技场进入战斗后就骑上巴哈姆特，将我方的 HP 与 AP 尽可能降到最低，提灯怪大师的捅刀伤害大约在 4000 左右，但 MISS 率较高，追求效率的话可以让巴哈姆特打自己……以我个人经验来看，我方血量在 3 位数，AP 在 4 以下时，“百万火光”就能造成 25000+ 的伤害了。但这个过程其实比较看脸，搞不好的话不是把自己打死了，就是伤害值不够大，但胜在效率高。

2. 入手怀顿王，并点出技能“大家的怨恨”。该技能的效果是威力根据受到的损伤而提升。进入战斗后让提灯怪大师持续攻击自己，自己只进行回血。当敌人对我方伤害累计超过 3 万以上时就可以发动“大家的怨恨”予以反击了。

BOSS

湿婆莉叠叠状态

宝石化条件：用冰魔法攻击冰利拉

相比起坚钢玳瑁龟，湿婆莉明显好对付得多。弱点是火和雷属性，同样也是先将其打散之后消灭掉湿婆列和湿婆莉，再将冰利拉宝石化即可。

第四迷宫

打通前三个迷宫之后，在少女的房间就会出现第四迷宫的入口（最左边的那扇门）。

第四迷宫同样是由 5 个小地图组成，基本都没有岔路，只在最后一张地图“起始树林”的明显位置上有个宝箱。

调查存档点附近的水晶，就可以挑战本作的最强 BOSS——XG。

区域	宝箱
锁之道	无宝箱
大桥	无宝箱
进击平原	无宝箱
涅布拉洞窟	无宝箱
起始树林	少女的日记 × 14

BOSS

XG

XG 没有任何属性和状态异常的弱点，基本来说用什么技能打它的收益都差不多（魔法石固定伤害为 1500）。

它的行动顺序为：通常攻击→武技雷击→通常攻击→武技雷击→炎狱杀→通常攻击→机神黑掌。“武技雷击”是雷属性技能，“炎狱杀”是火属性，玩家的迷影兽最好也应对这两种属性的耐性较高。另外“机神黑掌”差不多会对任意角色打掉 1 万左右的 HP，并且有一定概率造成角色即死，虽然这招的命中率较低，但打中一次还是很痛苦的。玩家可以携带上迷影兽“幸运蛙”，用它的“幸运之歌”来提高回避率。或是点出拉·雪拉菲的“自动凤凰尾巴”技能，都能发挥些帮助。

当 BOSS 的血量下降至 1/3 时，其攻击频率会加快。保险起见，此时直接召唤克劳德差不多能打掉 2 万多的血量，可以快速解决战斗。

全迷影兽列表

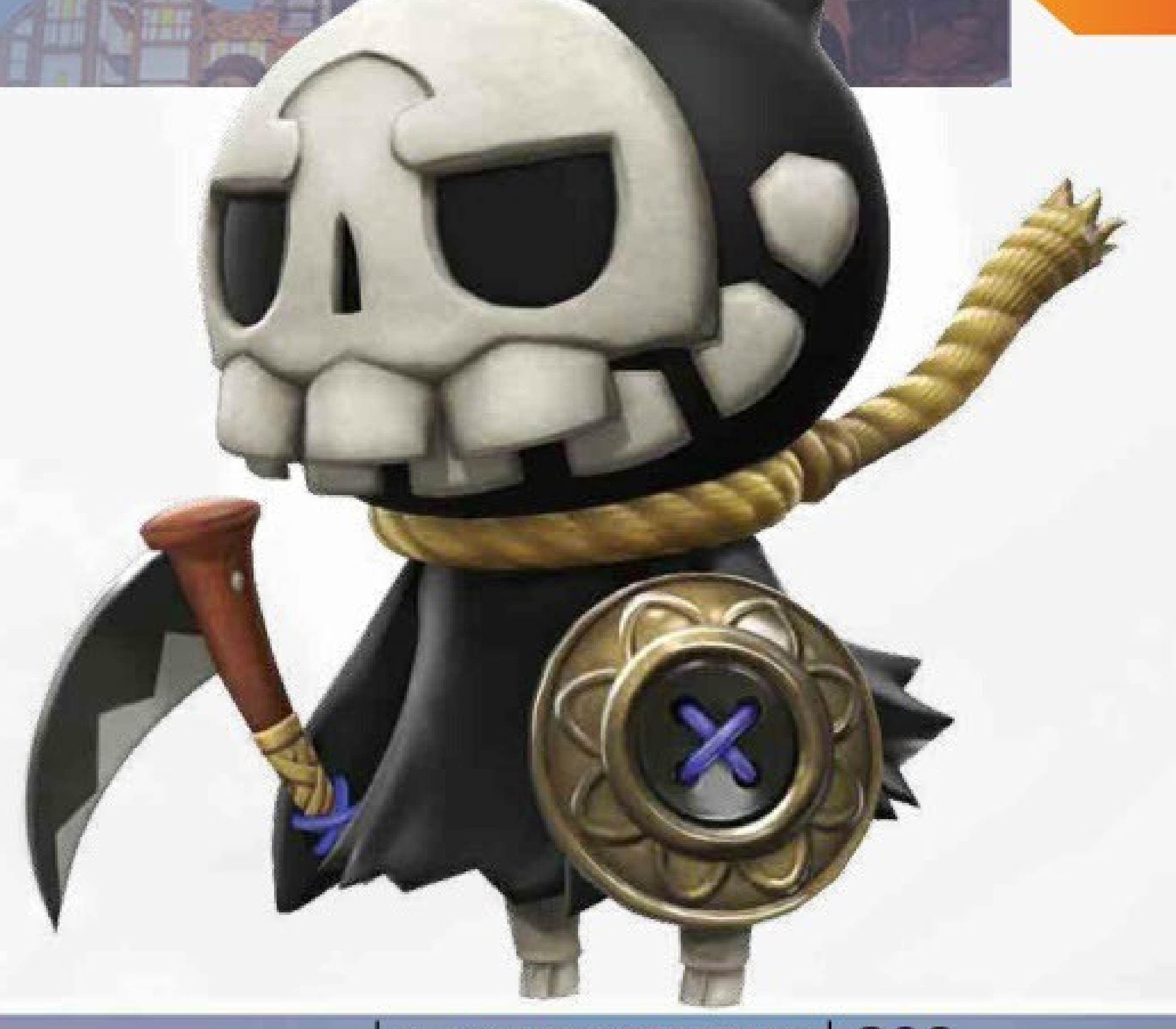
本作中的迷影兽数量众多，但全收集并不需要玩家将它们全部捕获。简单来说，可以相互进化的几只迷影兽，只要宝石化其中一只就可以。之后通过战斗的方式令该迷影兽提升等级，使用技能点数点开可以进化的其他迷影兽，再在宝石箱处按“START”键变身，就算已经成功收集到它了。（比如小玉可以变身成玉藻姬，取得玉藻姬的记忆后，就可以通过变身的形式来获得玉藻姬了。）

迷影兽的收集完成度可以在姊弟的房间中查阅到，已点亮的图标代表已收集。

除了各个迷宫中可以抓到的迷影兽外，还有一些迷影兽是斗技场限定出现的，比如提灯怪大师以及列表后面加“★”的迷影兽，这些都需要单独捕获才行。

最容易错过的迷影兽是马丁。它需要玩家挑战少女的房间中的心灵任务“五大魔震费加罗篇”，要求在全员存活的前提下 10 回合内消灭全部敌人，马丁才会出现。这是个纯粹看运气的游戏，一般来说头两下没有攻击到敌人的话就重来吧。

后文的列表中主要罗列出流程迷宫中会遇到的迷影兽的所在地，如未刻意写明，基本就是可以通过变身的形式获得，或是需要挑战斗技场才可入手。



页数	行数	画像	迷影兽	所在地
P1	第一行		小玉	—
			玉藻姬	—
			尤路古	超绝九垓城
			九尾狐	斗技场
			陆行鸟宝宝	起始树林
	第二行		陆行鸟	幻影沙漠
			机械陆行鸟	—
			黑陆行鸟宝宝	进击平原
			东方不败	—
			白陆行鸟	—
P2	第一行		风精	超绝九垓城
			赛莲	—
			雪拉菲	—
			拉·雪拉菲	—
			掘地鼠	起始树林、灯火之森
	第二行		骷髅松鼠	刮风湿地、幻影沙漠、列车墓场
			卡邦库尔	—
			河畔掘地鼠	灯火之森
			坚果松鼠	—
			哥布林	进击平原
P3	第一行		哥布林守卫	进击平原
			哥布林公主	—
			红帽哥布林	进击平原、锁链之路
			红帽哥布林守卫	进击平原、锁链之路
			曼德拉草	涅布拉洞窟、进击平原、刮风湿地
	第二行		毛尔波尔	刮风湿地
			木精	第七峡谷、水晶塔

页数	行数	画像	迷影兽	所在地
P3	第二行		极恶毛尔波尔	刮风湿地
			铜小人	涅布拉洞窟、翼龙溪谷
			秘银巨人	大桥、水晶塔、零号魔晃炉
P4	第一行		铁巨人	大桥
			铅小人	第七峡谷、锁链之路
			铬巨人	列车墓场、幻影沙漠
			迷你魔像	涅布拉洞窟、翼龙溪谷
			水魔像	水晶塔
	第二行		魔像头	—
			漂浮魔球	涅布拉洞窟、萨罗尼亚港
			恶精灵	萨罗尼亚港
			血腥赤眼	翼龙溪谷、第七峡谷
			布耶尔	斗技场
P5	第一行		伊弗仔	涅布拉洞窟
			伊弗利	—
			伊弗利特	心灵任务
			伊弗利妲	—
			火伊	隐藏迷宫
	第二行		火伊利	—
			火伊利特	—
			冰利查	涅布拉洞窟
			湿婆宝宝	—
			湿婆	心灵任务
P6	第一行		湿伯	—
			冰利拉	隐藏迷宫
			湿婆列	—
			湿婆莉	—

页数	行数	画像	迷影兽	所在地
P6	第二行		尚电	涅布拉洞窟
	第二行		尚电小子	—
			拉姆	心灵任务
			拉缪	心灵任务
			霹雳拉	隐藏迷宫
			霹雳霹雳	—
P7	第一行		雷拉姆	—
			白纳克	冰柱悬崖
			魔狼	—
			地狱三头犬	—
			黑纳克	进击平原、第七峡谷
	第二行		圣魔狼	—
			凶恶巨兽宝宝	灯火之森、冰柱悬崖
			凶恶巨兽	起始树林、第七峡谷
			利爪凶恶巨兽	超绝九垓城
			幼库扎	大桥
P8	第一行		库扎	水晶塔、超绝九垓城
			莫古力	灯火之森
			海莫古力	萨罗尼亚港
			汪洋莫古力	萨罗尼亚港
			光明莫古力	—
	第二行		死亡骷髅	灯火之森、冰柱悬崖
			高贵活尸	—
			毛尔骷髅	列车墓场
			金属骷髅	斗技场
			右钩爪	灯火之森、冰柱悬崖、大桥、锁链之路
P9	第一行		左钩爪	冰柱悬崖、锁链之路

页数	行数	画像	迷影兽	所在地
P9	第一行		石化鸡蛇	灯火之森
			瓦尔法雷	斗技场
			德利尤	第七峡谷、幻影沙漠
			尼尔瓦雷	—
	第二行		二头蜥蜴	灯火之森、萨罗尼亚港
			三头水蛇	锁链之路、斗技场
			提亚马特	斗技场
			双头龙	翼龙溪谷、零号魔晃炉
			海德拉	水晶塔
P10	第一行		仙人掌怪	幻影沙漠、超绝九垓城
			仙人掌巨怪	零号魔晃炉
			仙入掌怪	灯火之森
			仙入掌巨怪	零号魔晃炉
			魔法瓮	大桥
	第二行		模仿怪	萨罗尼亚港
			模仿怪皇后	—
			魔法罐	灯火之森
			黄金模仿怪	零号魔晃炉
			亚秋	海底神殿
P11	第一行		亚秋女王	斗技场
			亚秋秋	冰柱悬崖、海底神殿
			提灯怪宝宝	大桥、海底神殿
			提灯怪	海底神殿
			提灯怪王	斗技场
	第二行		怀顿宝宝	冰柱悬崖
			怀顿	水晶塔
			怀顿王	锁链之路

页数	行数	画像	迷影兽	所在地
P11	第二行		蝙蝠人	零号魔晃炉、列车墓场
			吸血鬼	列车墓场
P12	第一行		吸血鬼始祖	斗技场
			冰蝙蝠	冰柱悬崖、列车墓场
			半吸血鬼	列车墓场
			迷你布丁	萨罗尼亚港、冰柱悬崖、刮风湿地
			布丁	刮风湿地
	第二行		布丁公主	刮风湿地
			鲛鲨	灯火之森、萨罗尼亚港、海底神殿
			重型鲛鲨	萨罗尼亚港
			俾斯麦	—
			夜鲛	海底神殿
P13	第一行		重型夜鲛	海底神殿
			海蛇	海底神殿
			利维坦	—
			海蟒	海底神殿
			艾勒士莫尔斯	超绝九垓城
	第二行		小玳瑁龟	下海
			坚钢玳瑁龟	斗技场
			圆玳瑁龟	第七峡谷
			闪光龙	翼龙溪谷、第七峡谷
			红龙	翼龙溪谷、第七峡谷
P14	第一行		雾龙	地底监狱
			神圣龙	冰柱悬崖
			微炸弹	第七峡谷、大桥、零号魔晃炉
			炸弹	第七峡谷
			炸弹王	斗技场

页数	行数	画像	迷影兽	所在地
P14	第二行		凤凰	第七峡谷
			水蛙	刮风湿地
			幸运蛙	刮风湿地、锁链之路
			风蛙	水晶塔
			蝎尾狮	列车墓场
P15	第一行		史芬克斯	幻影沙漠
			蝎尾桑	幻影沙漠、锁链之路
			史芬杰斯	幻影沙漠、第七峡谷
			沙蠕虫	海底神殿、水晶塔
			海蠕虫	海底神殿、水晶塔
	第二行		搜索机	地底监狱、零号魔晃炉
			魔导装甲	地底监狱、零号魔晃炉
			死亡机器R	零号魔晃炉
			监视眼	—
			魔导装甲A	超绝九垓城
P16	第一行		战争机器	—
			死亡搜寻者	超绝九垓城
			小顽童	列车墓场
			迪亚布罗斯	—
			小恶魔	零号魔晃炉
	第二行		牛头哥	大桥
			牛头怪	超绝九垓城
			牛头姐	水晶塔
			阿斯忒里翁	斗技场
			吉尔伽美什	斗技场
P17	第一行		独角兽	水晶塔
			奥汀	—

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

页数	行数	画像	迷影兽	所在地
P17	第一行		噩梦	列车墓场
			夺心魔	海底神殿、水晶塔
			克拉肯	斗技场
	第二行		欧特罗斯	—
			鱿鱼妖	海底神殿、超绝九垓城
			肯科斯	斗技场
			泰坦	水晶塔
			马丁	心灵任务
P18	第一行		钢人	—
			矿坑飞车党	锁链之路
			矿坑飞车党	超绝九垓城
			矿坑飞车党	超绝九垓城
			虫护卫	超绝九垓城
	第二行		欧米茄	斗技场
			虫兵	—
			戴斯特欧米茄	—
			虫菁英	斗技场
			究极武器	斗技场
P19	第一行		终极武器	斗技场
			神臂战机	—
			阿斯特赖亚	—
			XG	隐藏迷宫
			伊弗利特★	斗技场
	第二行		湿婆★	斗技场
			拉姆★	斗技场
			利维坦★	心灵任务
			巴哈姆特★	心灵任务

页数	行数	画像	迷影兽	所在地
P19	第二行		奥汀★	心灵任务
P20	第一行		迪亚布罗斯★	心灵任务
			莫古力大师	斗技场
			仙人掌怪大师	斗技场
			提灯怪大师	斗技场
			机械陆行鸟★	斗技场
	第二行		伊弗利妲★	斗技场
			湿伯★	斗技场
			拉缪★	斗技场
			亚秋女王★	心灵任务
			哥布林公主★	科内利亚区域
P21	第一行		欧特洛斯★	斗技场
			高贵活尸★	冰锥区域
			哥布林巨人	水晶塔
			希尔德拉	—
			大魔狼	斗技场
	第二行		百万红龙	翼龙溪谷
			金黄布丁	—
			黑魔兵	—
			魔导装甲B	—
			巴哈姆特兵	—
P22	第一行		巴哈姆特首领	—
			帝国卫兵	—

【特殊技能】

由于不少迷影兽的宝石化条件都需要特定的攻击方式，而这些攻击方式只有某几种迷影兽才具有，下面就把它们列举出来方便玩家们收集。另外，所有状态异常系的条件，都可以用道具来实现。道具可从巧可拉处购买到。

技能名	效果	对应迷影兽
恶魔细语	随机令目标混乱	小恶魔
一起跳舞吧	敌全体狂暴	布丁公主
月之笛		小恶魔
臭气	敌方单体中毒、黑暗、缓慢、忘却、混乱状态	毛尔波尔
超级臭气	敌单体状态异常、能力低下	极恶毛尔波尔
监视	命中率下降	布耶尔
香甜气息	敌全体睡眠	亚秋女王
子守呗		风蛙、风精
催眠水		恶精灵、死亡骷髅、噩梦
催眠故事		亚秋秋
死亡宣告	倒计时结束后死亡	史芬杰斯
猜谜	敌单体混乱，倒计时结束后死亡	史芬克斯
超音波	敌全体回避率下降	蝙蝠人、冰蝙蝠
致死一击	敌单体即死	毛尔骷髅
闪光	敌全体进入黑暗状态	神圣龙
忘却之歌	敌全体进入忘却状态	水蛙

【迷影兽的记忆】

部分迷影兽需要先获得记忆后才能在能力盘上变身。

瓦尔法雷的记忆	第5幕BOSS战
魔狼的记忆	第6幕BOSS战
炸弹王的记忆	第11幕BOSS战
吸血鬼始祖的记忆	第17幕BOSS战
提灯怪王的记忆	第18幕BOSS战
亚秋女王的记忆	第18幕BOSS战
阿斯忒里翁的记忆	第19幕BOSS战
克拉肯的记忆	第19幕BOSS战
提亚马特的记忆	第19幕BOSS战
布耶尔的记忆	第19幕BOSS战
伊弗利特的记忆	斗技场
湿婆的记忆	斗技场
拉姆的记忆	斗技场
伊弗利妲的记忆	心灵任务“炎之特训篇”
湿伯的记忆	心灵任务“冰冷的正义篇”
拉缪的记忆	心灵任务“五大魔震·科内利亚篇”
火伊利的记忆	隐藏迷宫BOSS
火伊特利的记忆	隐藏迷宫BOSS
湿婆列的的记忆	隐藏迷宫BOSS
湿婆利的记忆	隐藏迷宫BOSS
霹雳霹雳的记忆	隐藏迷宫BOSS
雷拉姆的记忆	隐藏迷宫BOSS
黑陆行鸟的记忆	进击平原隐藏区域BOSS
汪洋莫古力的记忆	萨罗尼亚港隐藏区域BOSS
地狱三头犬的记忆	翼龙溪谷隐藏区域BOSS
仙人掌巨怪的记忆	零号魔晃炉隐藏区域BOSS
史芬克斯的记忆	幻影沙漠隐藏区域BOSS
泰坦的记忆	水晶塔隐藏区域BOSS
铁巨人的记忆	大桥隐藏区域BOSS
噩梦的记忆	列车墓场隐藏区域，打倒全部黑暗裂缝
凤凰的记忆	第七峡谷隐藏区域BOSS
布丁公主的记忆	刮风湿地隐藏区域BOSS
神圣龙的记忆	冰柱悬崖隐藏区域BOSS
魔法罐的记忆	灯火之森隐藏区域BOSS
雾龙的记忆	地底监狱隐藏区域BOSS
极恶毛尔波尔的记忆	刮风湿地隐藏区域BOSS
哥布林公主的记忆	心灵任务“逼婚骗”
高贵活尸的记忆	心灵任务“狠心人篇”
金属骷髅的记忆	心灵任务“怨念未消篇”
坚钢玳瑁龟的记忆	心灵任务“金银岛篇”
模仿怪皇后的记忆	心灵任务“我讨厌打雷篇”
东方不败的记忆	心灵任务“黑色陆行鸟篇”
马丁的记忆	心灵任务“五大魔震·费加罗篇”的小游戏，10回合内取胜并全员存活

奖杯攻略

奖杯总数	49	铜杯	34	银杯	12	金杯	2	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	120 小时左右
在线奖杯	无
最少通过关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

总体来说本作的奖杯难度并不算特别高，但相当耗费时间，特别像是“宝箱大师”这个杯，由于超绝九垓城没有地图，估计会让玩家们相当抓狂。尽管只用通关一遍剧情，但后续的找宝箱、刷经验花费的时间要更多。不过作为玩累了《FF15》休息期间的调剂来享受，也还是蛮不错的。

格利摩尔完全称霸（白金）
取得条件： 取得全部奖杯

一种结局（银杯）
取得条件： 看过结局

大家同欢笑（金杯）
取得条件： 看过真结局

冒险的开端（铜杯）
取得条件： 抵达格里摩尔

科内利亚的救世主（铜杯）
取得条件： 击退巴哈姆特军

朱之预言与苍之预言（铜杯）
取得条件： 取得第一把钥匙

预言的结束（铜杯）
取得条件： 取得所有钥匙

迈向最后一战（铜杯）
取得条件： 查出超绝九垓城所在地

首次捉到迷影兽（铜杯）
取得条件： 第一次将迷影兽化为宝石

迷影兽收藏家（铜杯）
取得条件： 将许多迷影兽记录至图鉴中

迷影兽博士（铜杯）
取得条件： 将大量迷影兽记录至图鉴中

迷影兽狂热者（银杯）
取得条件： 将数不清的迷影兽记录至图鉴中

迷影兽大师（金杯）
取得条件： 将所有迷影兽记录至图鉴中

迷兽师（铜杯）
取得条件： 第一次精通迷影兽能力盘

传说级迷兽师（银杯）
取得条件： 精通 100 种迷影兽能力盘

奖杯说明： 去第四迷宫的存档点附近刷陆行鸟和掘地鼠练级是最快的办法，只要把迷影兽点出大师状态就可以。由于本奖杯要求的是 100 种迷影兽，也就是说玩家不能一直去练同一种迷影兽，但可以相互变身的迷影兽是分开计算的，比如陆行鸟宝宝、陆行鸟、机械陆行鸟、黑陆行鸟宝宝和东方不败，如果将它们的能力盘全部点满取得金色★的话，就算精通了 5 种迷影兽能力盘。

候选者觉醒（铜杯）
取得条件： 第一次取得守护者勋章

传说中的战士们（银杯）
取得条件： 取得所有守护者勋章

爱好战斗（铜杯）
取得条件： 战斗 100 场

战斗狂热者（银杯）
取得条件： 战斗 500 场

宝物猎人（铜杯）
取得条件： 开启 100 个宝箱

宝物大师（银杯）
取得条件： 开启所有宝箱

奖杯说明： 除了超绝九垓城和隐藏迷宫没有地图外，其他迷宫都有地图，大家可以参考上文的流程攻略寻找宝箱（除迷宫外，主城中也有宝箱）。另外还有一些容易遗漏的宝箱，包括冰锥区域的旅店内有一个，九树丘陵区域的传送门附近有一个，飞空艇内部的书架上有一个（需变成长身人），巴剌姆校园的电梯右侧有一个。另外迷宫中的宝箱怪也是算在宝箱中的……总之这算得上是本作最恶心的一个奖杯了，重走一遍或多遍迷宫必不可少。建议玩家们装备上“蹑手蹑脚”的迷影石降低遇敌率。

复仇成功（铜杯）
取得条件： 第一次打倒黑暗裂缝里的迷影兽

所向无敌（银杯）
取得条件： 打倒所有黑暗裂缝里的迷影兽

奖杯说明： 有 6 个黑暗裂缝是在大地图上的，需要乘坐飞空艇才能抵达。

无尽的探求心（铜杯）
取得条件： 找出所有迷宫中的隐匿处

奖杯说明： 本作一共有 17 个隐藏区域，除起始树林、森中湖泊、下海、七色海岸这几处迷宫外，其余迷宫均有隐藏区域，大家可以对照着上文攻略一一寻找。

时光与梦的狭缝（铜杯）
取得条件： 第一次通过心灵任务

干涉时光（铜杯）
取得条件： 通过 10 个心灵任务

改变命运者
铜杯

取得条件： 通过 30 个心灵任务

时光与梦的管理者
银杯

取得条件： 通过所有心灵任务

好好先生
铜杯

取得条件： 第一次完成镇民的委托

可靠的姊弟
铜杯

取得条件： 完成镇民的所有委托

正义迷影兽
铜杯

取得条件： 和湿伯一起打倒金黄布丁

噬魂女子
铜杯

取得条件： 打倒从涅布拉逃出的伊弗利妲

小红莓骑士队
铜杯

取得条件： 解决斗技场的变异

是只章鱼真抱歉
铜杯

取得条件： 在古代图书馆里打倒欧特洛斯

两人间的恩怨
铜杯

取得条件： 和吉尔伽美什合力打倒巴哈姆特军士兵

恶魔仆人
银杯

取得条件： 再次让 7 尊听命

九个灵魂
铜杯

取得条件： 取得玉藻姬

奖杯说明： 终章取得玉藻姬的记忆后，还需要让小玉变身成为玉藻姬才能解锁奖杯。

讨厌男人！
铜杯

取得条件： 以朗恩的攻击打倒亚秋女王

奖杯说明： 注意，朗恩必须处于散散状态下，也就是说只能让朗恩一个人给予亚秋女王最后一击。亚秋女王可以在斗技场中反复挑战到。

固执的怨灵
铜杯

取得条件： 打倒高贵活尸 10 次

奖杯说明： 高贵活尸在冰锥区域的旅店附近。

爱？的一击
铜杯

取得条件： 以光之战士打倒哥布林公主

奖杯说明： 在心灵任务“逼婚篇”中可以解锁本奖杯，召唤光之战士给予哥布林公主最后一击即可。

全新挑战者
铜杯

取得条件： 第一次在斗技场中打赢

连战皆捷
铜杯

取得条件： 在斗技场中打赢 30 队

身经百战
银杯

取得条件： 在斗技场中打赢所有敌人

魔境挑战者
银杯

取得条件： 通过出现的新迷宫

异世界的魔震
银杯

取得条件： 打倒魔震・XG

魔导战士
铜杯

取得条件： 以魔导装甲打倒许多敌人

奖杯说明： 在姊弟的房间中玩沙海的小游戏赢 10 次即可。

水斗球选手
铜杯

取得条件： 击落大量神臂战机

奖杯说明： 在姊弟的房间中玩水斗球的小游戏，得分超过 3000。

闪光骑士
铜杯

取得条件： 短时间内抵达涅布拉的最深处

奖杯说明： 在姊弟的房间中玩“涅布拉大进击”，1 分钟内抵达终点。

姊姊之拳
铜杯

取得条件： 一次打倒很多仙人掌

奖杯说明： 在姊弟的房间中玩“打仙人掌”，5000 分达标，纯粹看脸。

—特别收录—

讨鬼传2

原创动画欣赏

苍翼默示录 神观之梦 全角色一击必杀技集锦

Fate/新世界 全英灵宝具动画合集

剑风传奇无双 全角色必杀集锦

生化危机7 极密报告书

下辑 PlayStation专门志
将全面进化为

PlayStation专门志Pro

更全面！更实用！更专业！2017年敬请期待！

更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

光盘定价：38.00 元

本手册随盘附赠不能单独销售